



**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *HEALING SPACE*
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
*ARCHITECTURE OF HAPPINESS***

MUAMMAL ILMI
17660086

DOSEN PEMBIMBING
M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I.

Prodi Teknik Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang
2021



LEMBAR PENGESAHAN

Laporan tugas akhir ini telah dipertahankan di hadapan dewan penguji tugas akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Oleh:
MUAMMAL ILMI
17660086

Judul Tugas Akhir: Perancangan *Healing Space* Pelajar di Kota Malang
dengan Pendekatan *Architecture of Happiness*

Tanggal Ujian : Jum'at, 9 April 2021

Disetujui oleh:

1. Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T. (Ketua Penguji)
NIP. 19810705 200501 2 002
2. M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T. (Sekretaris Penguji)
NIP. 19910121 20180201 1 241
3. AISYAH NUR HANDRYANT, M.Sc. (Anggota Penguji)
NIP. 19871124 20160801 2 080
4. Dr. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I (Anggota Penguji)
NIPT. 201402011409

Mengetahui:
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur

TARRANITA KUSUMADEWI, MT.
NIP. 19790913 200604 2 001

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Muammal Ilmi
NIM Mahasiswa : 17660086
Program Studi : Teknik Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan laporan tugas akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN ARCHITECTURE OF HAPPINESS

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, 4 Mei 2021

yang membuat pernyataan;

A handwritten signature in black ink is written over a portion of a 10,000 Indonesian Rupiah banknote. The banknote is yellow and orange, with the number '10000' clearly visible. The signature is stylized and covers the right side of the note.

MUAMMAL ILMI
NIM 17660086

KATA PENGANTAR

Assamulaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya yang begitu melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini sebagai persyaratan pengajuan tugas akhir mahasiswa. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diperintahkan oleh Allah untuk menyempurnakan akhlak seluruh umat.

Penulis menyadari bahwa pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan dukungan untuk membantu dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini. Untuk itu iringan doa dan ucapan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motivasi, dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak pihak tersebut antara lain :

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag,M.Si, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Saintek UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Tarranita Kusumadewi, S.T,M.T, selaku Ketua Jurusan Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus dosen wali dan pembimbing penulis. Terima kasih atas segala pengarahan, nasehat, dan kebijakan yang diberikan.
4. M. Imam Faqihuddin, M.T, selaku pembimbing 1, M. Mukhlis Fahrudin,M.S.I, selaku pembimbing 2, serta Dosen penguji Aisyah Handryant,M.Sc, Dr. Yulia Eka Putrie,M.T yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, saran, dan koreksi serta pengetahuan yang tak ternilai selama masa kuliah terutama dalam proses penyusunan laporan tugas akhir.
5. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan (Pak Anton, Pak Abidin, dan Bu Nia) Program Studi Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

6. Afifuddin dan Wakhidatun Ni'mah selaku kedua orang tua penulis yang tiada pernah terputus do'anya, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.
7. Robie Hakim, Titsna Ashwabi, dan Nasika Nihla dan seluruh keluarga besar selaku pihak pihak yang sudah mendoakan dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini
8. Alfiyah Qurrotu A'yunina, yang selalu memberikan dorongan motivasi yang luar biasa.
9. Keluarga besar angkatan 2017 Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang selalu memberikan support.

Wassamuallaikum Wr.Wb.

Malang, 4 Mei 2021

Penulis

ABSTRAK

Ilmi, Muammal, 2021, Perancangan *Healing Space* Pelajar di Kota Malang dengan Pendekatan *Architecture of Happiness*. Dosen Pembimbing: M. Imam Faqihuddin, M.T., M. Mukhlis Fahrudin, M.S.I

Kata kunci: *Healing Space*, kebahagiaan pelajar, taman kota.

Kesehatan mental usia pelajar (remaja) semakin rentan akan depresi. Data Riset Kesehatan Dasar (Kemenkes) 2018 mencatat angka prevalensi depresi kelompok usia 15 tahun keatas (remaja) sebesar 6,1 persen atau 11 juta orang dan hanya 9% yang melakukan pengobatan psikologis (Riskesdas,2018). Sedangkan pada kota Malang sendiri tercatat 28,2% remaja usia SMA mengidap depresi tingkat moderat(Asmika,2008). Pendekatan *Architecture of Happiness* dalam konteks urban memiliki 4 aspek makro. Aspek tersebut meliputi sosial, lingkungan, potensi pengguna, dan kesehatan. Secara ruang masing-masing memiliki karakteristik dengan tujuan membuat pengguna merasakan bahagia. Proses mendesain aplikatif yang terorientasi pada kondisi psikologis para pelajar di Malang disusun secara sistematis dengan grafik linier, sehingga memunculkan kekuatan kebahagiaan dalam arsitektur. Ruang-ruang yang diakomodasi dikategorikan menjadi 4, yaitu ruang sosial, intensi, lingkungan, dan kesehatan yang masing-masing menstimulasi kebahagiaan pada pengguna yang memiliki pengalaman ruang di dalamnya.

ABSTRACT

Ilmi, Muammal, 2021, *Designing Student Healing Space in Malang City with Architecture of Happiness Approach*. Supervisors: M. Imam Faqihuddin, M.T., M. Mukhlis Fahrudin, M.S.I

Keywords: *Healing Space* , *Student Happiness*, *City Parks*.

The mental health of students (adolescents) is increasingly susceptible to depression. The 2018 Basic Health Research (Kemenkes) data recorded that the prevalence rate of depression in the age group 15 years and over (adolescents) was 6.1 percent or 11 million people and only 9% were taking psychological treatment (Riskesdas, 2018). Meanwhile, in Malang, 28.2% of high school age adolescents suffer from moderate depression (Asmika, 2008). The *Architecture of Happiness* approach in an urban context has 4 macro aspects. These aspects include social, environmental, potential users, and health. In spatial terms, each has characteristics with the aim of making users feel happy. The applied design process that is oriented towards the psychological conditions of students in Malang is arranged systematically with linear graphics, so as to bring out the power of happiness in architecture. The spaces that are accommodated are categorized into 4, namely social space, intention, environment, and health, each of which stimulates happiness in users who experience the space in it.

نبذة مختصرة

علمي ، معلم ، ٢٠٢١ ، تصميم مساحة استشفاء الطلاب في مدينة مالانج بهندسة نهج السعادة

المشرف: م. إمام فقيه الدين ، T.M.م. ، مخلص فخر الدين ، M.S.I

الكلمات المفتاحية: مساحة الشفاء ، إسعاد الطلاب ، سيتي بارك

الصحة العقلية للمراهقين معرضة بشكل متزايد للاكتئاب. سجلت بيانات أبحاث الصحة الأساسية معدل انتشار الاكتئاب في الفئة العمرية 15 عاما فما فوق (المراهقين) بنسبة 6.1 2018 (Kemenkes) وفي الوقت (، Riskesdas2018) في المائة أو 11 مليون شخص و9٪ فقط ممن قاموا بالعلاج النفسي نفسه، فإن 28.2 في المائة من المراهقين في سن الدراسة الثانوية يعانون من اكتئاب معتدل في مالانج الهندسة المعمارية لنهج السعادة في السياق الحضري له 4 جوانب الماكرو. وتشمل (Asmika, 2008) هذه الجوانب الاجتماعية والبيئية والمستخدمين المحتملين والصحة. في الفضاء كل لديه خصائص بهدف جعل المستخدم يشعر بالسعادة. يتم ترتيب عملية تصميم التطبيقات التي يتم توجيهها إلى الحالة النفسية للطلاب في مالانج بشكل منهجي مع الرسومات الخطية ، مما يؤدي إلى قوة السعادة في الهندسة المعمارية. يتم تصنيف المساحات إلى 4 ، وهي المساحة الاجتماعية والنية والبيئة والصحة التي يحفز كل منها السعادة لدى المستخدمين الذين لديهم خبرة في الفضاء

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi

PENDAHULUAN

STUDI AWAL	3
TUJUAN DAN KRITERIA DESAIN	4
RUANG LINGKUP DESAIN	4
IDE DASAR DESAIN	5

DATA

REFERENSI OBJEK DESAIN	7
REFERENSI PENDEKATAN DESAIN	11
REFERENSI KEISLAMAMAN DESAIN	13
STUDI PRESEDEN	14
DATA KAWASAN	16
DATA TAPAK	17

PROSES DESAIN

SKEMA PROSES DESAIN	20
---------------------	----

ANALISIS

ANALISIS FUNGSI	21
ANALISIS AKTIVITAS	23
ANALISIS PENGGUNA	24
ANALISIS KEBUTUHAN RUANG	26
ANALISIS KAWASAN	40
ANALISIS TAPAK	42
ANALISIS BENTUK	45
ANALISIS STRUKTUR	46
ANALISIS UTILITAS	47

KONSEP

KONSEP DASAR	50
KONSEP FUNGSI	51
KONSEP PENGGUNA	56
KONSEP TAPAK	57
KONSEP VEGETASI	60
KONSEP RUANG	62
KONSEP KEISLAMAMAN	89
KONSEP UTILITAS	92
KONSEP STRUKTUR	98

HASIL RANCANGAN

IMPLEMENTASI KONSEP	99
DETAIL KONSEP	101
APLIKASI NILAI KEISLAMAMAN	103

PENUTUP

KESIMPULAN	106
SARAN	106

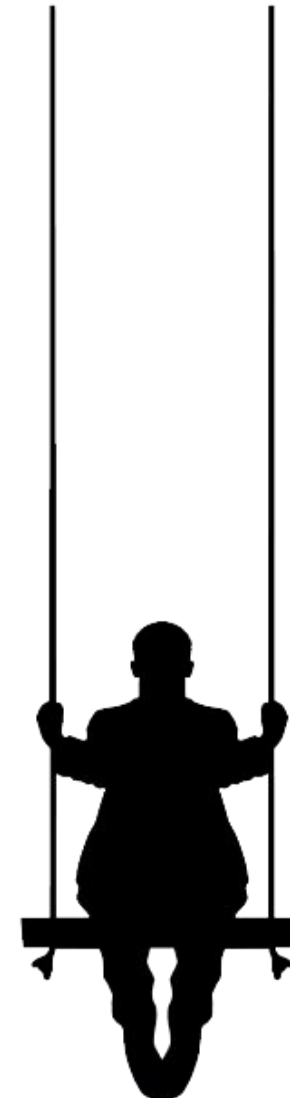
DAFTAR PUSTAKA

107

LEMBAR KELAYAKAN CETAK

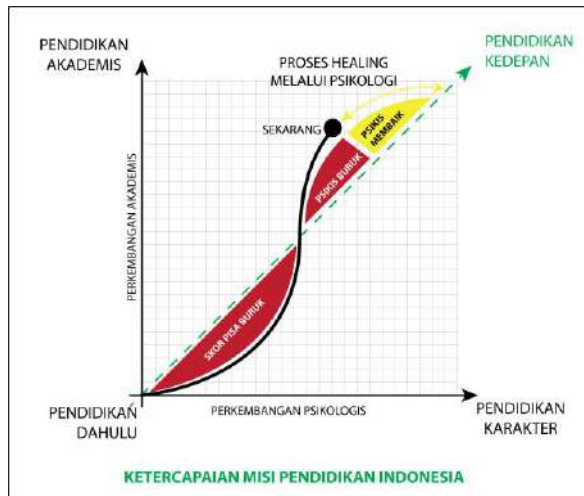
263

LAMPIRAN



PENDAHULUAN

STUDI AWAL



Indonesia merupakan negara yang menduduki peringkat kualitas pendidikan yang cukup jauh dari standar rata-rata di tingkat dunia. Data menunjukkan bahwa Indonesia menduduki posisi ke 57 dari 65 negara alias peringkat ke-9 dari bawah dalam survei pisa dalam pengambilan data survei tersebut diambil dalam beberapa aspek indikator seperti skor bidang matematika, membaca, dan sains. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia tergolong rendah (OECD,2018:PISA Result).

Pemerintah terus memberikan gubahan yang sangat besar dalam upaya mengantarkan pendidikan indonesia untuk diberikan perhatian dari dunia. Hal ini disampaikan oleh bapak menteri pendidikan Nadhiem Makarim," Kita memasuki era di

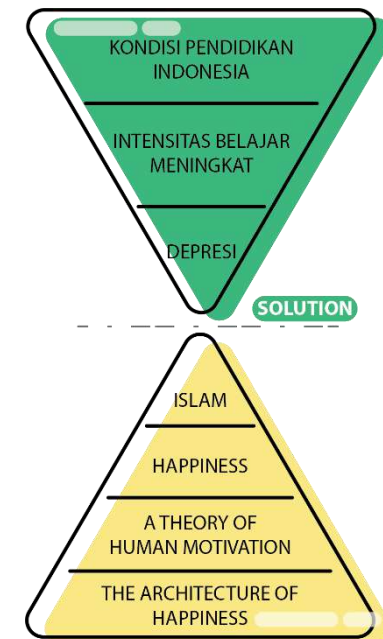
mana gelar tidak menjamin kompetensi. Kita memasuki era di mana kelulusan tidak menjamin kesiapan berkarya. Kita memasuki era di mana akreditasi tidak menjamin mutu. Ini hal-hal yang harus segera disadari". Namun yang menjadi persoalan adalah dengan beriringannya sistem pendidikan yang terus berkembang justru bertolak belakang dengan kondisi kesehatan mental para pelajar. Banyak faktor yang memengaruhi turunnya kualitas kesehatan mental remaja. Mayoritas muncul dalam kondisi dimana mereka merasa pesimis dan tidak memiliki harapan.

Kesehatan mental usia pelajar (remaja) semakin rentan akan depresi. Data Riset Kesehatan Dasar (Kemenkes) 2018 mencatat angka prevalensi depresi kelompok usia 15 tahun keatas (remaja) sebesar 6,1 persen atau 11 juta orang dan hanya 9% yang melakukan pengobatan psikologis (Risikesdas,2018). Sedangkan pada kota Malang sendiri tercatat 28,2% remaja usia SMA mengidap depresi tingkat moderat(Asmika,2008). Penelitian screening menggunakan alat ukur disalah satu SMA di Kota Malang didapatkan hasil 40% siswa mengalami depresi akut dan terhitung 150 siswa beresiko melakukan bunuh diri (Horowitz,2012).

Dalam Alqur'an surat al fatih:4 yang berbunyi,"dialah yang telah menurunkan ketenangan ke dalam hati orang-orang mukmin supaya keimanan mereka bertambah di samping keimanan mereka (yang telah ada). dan kepunyaan allah-lah tentara langit dan bumi dan adalah allah maha mengetahui lagi maha bijaksana". Pada ayat tersebut dijelaskan bahwa ketenangan hati yang memiliki makna

kesehatan jiwa akan beriringan dengan bertambahnya iman seseorang. Hal itu dapat dimaknai bahwa seseorang yang memiliki iman kuat berbanding lurus pula dengan kondisi kesehatan mental. oleh karena itu perlu adanya elemen arsitektur yang mampu menambahkan tingkat keimanan kepada Allah.

Dalam perancangan objek healing space ini diperlukan suatu teori yang mampu menarik keluar elemen-elemen arsitektur dalam disiplin ilmu psikologi. Maka dari itu pendekatan yang tepat dalam perancangan healing space ini menggunakan pendekatan *Architecture Of Happiness* (Rong,2018:15). Pendekatan tersebut memiliki banyak poin arsitektur yang terkandung dalam buku Abraham Maslow berjudul *A Theory Of Human Motivation*.



Permasalahan yang akan muncul dalam perancangan objek ini utamanya terletak dalam ketepatan sasaran upaya rancangan arsitektur yang digunakan untuk aktivitas healing bagi penderita kesehatan mental. Disebabkan karena memang banyak sekali kronologis yang menyebabkannya muncul pada mindset pelajar ketika dirinya memasuki fase depresi. Terlebih dari latar belakang arsitektur yang memberikan solusi pada buruknya kesehatan mental pelajar yang terbatas pada keadaan fisik (teknis) maka daripada itu dibutuhkan usaha lebih dalam merumuskan rancangan yang benar-benar mampu memberikan manfaat yang lebih pada pengguna.

TUJUAN DAN KRITERIA DESAIN



Perancangan healing space ini bertujuan andil dalam pembukaan lahan inovasi bagi para akademisi dibidang arsitektur sebagai upaya peran arsitek dalam merancang suatu objek rancangan sejenis. Oleh karena itu dalam perancangan healing space dibutuhkan elemen-elemen arsitektur yang bersifat kontemporer dengan bekal dari material yang sudah dikembangkan oleh developer. Tidak lupa dengan pengangkatan potensi material lokal sebagai penyusun partikular objek rancangan. Penggunaan material lokal ini dimaksudkan untuk merubah mindset masyarakat bahwa dengan memanfaatkan potensi lokalitas mereka mampu berkarya dengan nilai lebih.

Perancangan *healing space* untuk menurunkan tingkat depresi bagi pelajar. Kriteria desain yang digunakan pula harus memiliki nilai penyembuhan dari disiplin ilmu psikologi yang kuat. Oleh karena itu keputusan dalam memilih objek mikro dalam desain harus dirasakan bagi pengguna. Mulai dari yang fisik berupa fasilitas penyembuhan hingga nonfisik berupa pola pembentukan objek yang ramah hubungan lingkungan (sosial dan budaya).

Pemilihan pendekatan *Architecture Of Happiness* merupakan solusi dari permasalahan yang ada dalam rancangan. Oleh karena itu aspek dalam rancangan ini harus mampu menggiring para pengguna untuk mentransisikan kecemasannya menjadi kebahagiaan. Sehingga siapapun yang telah beraktivitas dalam objek rancangan dan keluar dari zona tersebut tidak diperbolehkan merasa cemas kembali. Perkecualian pada pengguna yang memiliki gangguan mental namun hanya bisa diselesaikan dengan nonfisik (contoh rindu dengan seseorang).

RUANG LINGKUP DESAIN

Desain healing space difokuskan kepada usia SD hingga mahasiswa S1. batasan tersebut disebabkan karena kecenderungan berfikir keras bagi seorang remaja sekalipun pada usia SD sebenarnya masih rentan akan kecemasan namun yang terjadi adalah banyaknya data yang menunjukkan bahwa anak SD pun sudah rentan melakukan hal-hal yang menjadikan masalah sosial seperti *cyber bullying*. Pada batasan atas yaitu mahasiswa S1 ditetapkan karena saat usia tersebut kompleksitas pikiran mereka belum tinggi seperti belum memikirkannya pendidikan anak mereka, walaupun hanya ada segelintir mahasiswa yang sudah punya anak. Batasan tersebut ditujukan agar mempermudah pemilihan fasilitas penyembuhan bagi mereka.

Batasan fungsi pada objek yang akan dirancang dipilih sesuai dengan kebutuhan yang memiliki 2 peran yaitu aspek pengobatan dan kebahagiaan sekaligus. Disamping itu pula fasilitas yang dipilih juga fasilitas yang langsung bisa dirasakan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat merasakan perubahan mood yang sebelumnya depresi menjadi lebih bahagia.

Site yang dipilih merupakan media lahan yang memiliki pengaruh kuat dalam satu kawasan sepanjang jalan. Terletak di jalan veteran kota malang dimana lingkungan sekitarnya yang dipenuhi dengan institusi-institusi pendidikan seperti universitas negeri malang, man 2 kota malang, min kota malang, mtsn 2 kota malang. Namun titik site dijauhkan dari area komersil seperti *Malang Town Square*. Hal itu dikarenakan hanya akan memunculkan kesenjangan sosial dalam ekonomi pada hubungan antar pelajar.

IDE DASAR DESAIN



Tag line yang digunakan dalam perancangan healing space ini adalah “ruang bahagia”. ruang adalah suatu yang terukur dan terlihat, dibatasi oleh kejelasan fisik, enclosure yang terlihat sehingga dapat dipahami keberadaannya dengan jelas dan mudah. Bahagia yang berarti *feeling good*, *having fun*, *having a good time*, atau sesuatu yang membuat pengalaman yang menyenangkan. Sehingga penggabungan dari 2 kata tersebut dimaknai sebagai penyediaan ruang yang difungsikan untuk membuat pengguna ruangnya merasakan pengalaman yang menyenangkan.

Posisi site yang dipilih merupakan area pusat pendidikan di Kota Malang yang terletak di jalan Veteran Kota Malang. Dimana sekeliling area tersebut terdapat banyak sekolah mulai dari jenjang terendah (Taman kanak-kanak) hingga jenjang tertinggi (Perguruan Tinggi). Kemungkinan terdapat banyak

pelajar yang depresi dengan kecenderungan banyaknya sekolah di Jalan Veteran.

Site yang dipilih merupakan site yang mudah diakses bagi seluruh institusi pendidikan di Jalan Veteran. Letak titik site yang diposisikan tepat ditengah-tengah jalan Veteran yang mana area tersebut merupakan area yang berpotensi untuk dijadikan objek healing dikarenakan tingkat intensitas mobilitas pengguna jalan yang rendah. Hal itu menjadi poin utama sebagai area yang dapat disebut sebagai area rendah kebisingan. Sehingga konsep ruang bahagia menjadi batu loncatan yang tepat dalam pemanfaatan potensi tersebut.

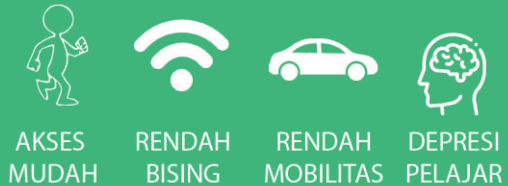
Konsep ruang bahagia merupakan konsep yang tepat untuk menjawab permasalahan para pelajar di Malang. Konsep ini difokuskan kepada basis pengguna yang mana poin-poin utama dalam desain dengan skala mikro (proporsi manusia) menjadi garis besar dalam upaya healing. Untuk itu strategi dalam perancangan berskala proporsi manusia dengan mengambil metode dari furnitektur berisikan fasilitas furnitur yang sekaligus menjadi arsitektur yang menjadi peran utama dalam konsep ruang bahagia.

Aspek kebahagiaan menjadi poin yang saling berkesinambungan dengan pengobatan. Demikian diperlukan fasilitas-fasilitas yang mampu membuat penggunanya merasa terhibur seperti fasilitas bermain, pementasan, hobi, dsb. Penggunaan fasilitas tersebut diarahkan kedalam suatu ruang sosial yang mana tidak hanya digunakan oleh personal saja. Hal tersebut dimaksudkan agar hubungan sosial dengan orang lain dapat terjalin dengan baik sehingga kadar depresi dapat diturunkan.

PEMILIHAN SITE



JALAN VETERAN-BANDUNG
PUSAT PENDIDIKAN KOTA MALANG



RUANG BAHAGIA KONSEP PERANCANGAN

ARCHITECTURE OF
URBAN HAPPINESS

MAKRO | MIKRO

ARCHITECTURE FOR
JOY AND WELL-BEING

RUANG

SOSIAL KESEHATAN INTENSI ALAMI

Penerapan *Architecture of Happiness* diimplementasikan dalam rancangan dengan karakteristik meruang dalam skala urban. Oleh karena itu terdapat 4 aspek yang perlu diperhatikan untuk pengaplikasian pendekatan yaitu lingkungan, kesehatan, sosial, dan potensi pengguna (Rong,2018:15).

Aspek lingkungan yang baik agar pengguna merasa senang adalah lingkungan yang memberikan perasaan aman. Perasaan aman tersebut dapat diklasifikasikan menjadi 2 yaitu aman untuk hidup dan aman dari ancaman. Pengaplikasian aman untuk hidup diterapkan dalam bentuk karakter ruang *green space* dan *Housing* dalam objek. Pengaplikasian aman dari ancaman pada sistem service rancangan seperti mobilitas pengguna dan sistem keamanan dengan lingkungan luar.

Perlu diperhatikan lebih dalam hubungan sosial pada perancangan healing space karena aktivitas sosial dilakukan niat dari penggunanya. Namun pendekatan arsitektur ini hanya bisa menyediakan fasilitas sosial berupa ruang yang dinilai mampu meningkatkan hubungan sosial dengan orang lain seperti ruang komunitas, ruang budaya, ruang aktivitas sosial yang kemudian membangkitkan jiwa kemurahan hati antar individu satu dengan individu lainnya. Sehingga ikatan tersebut memberikan rasa aman bagi orang yang sedang menderita penyakit depresi karena merasa dirinya memiliki rekan yang bisa membantu menyelesaikan masalah.

Elemen pendekatan architecture of happiness yang sukar untuk diaplikasikan adalah potensi pengguna. Potensi pengguna yang dimaksud adalah emosi diri pengguna yang kemudian

disediakan fasilitasnya dalam arsitektur. Karena batasan dalam rancangan ini ditujukan untuk pelajar maka kemungkinan yang dapat diambil adalah akomodasi ruang untuk fasilitas pendidikan seperti perpustakaan terbuka, ruang performance untuk penampilan seni para pelajar hingga ruang teknologi yang mungkin dirasa semua pelajar dizaman sekarang memiliki ketertarikan yang sama (Rong,2018:47).

Dalam surat Ar Ra'du 13:28 yang artinya "yaitu orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, hanya dengan mengingati Allah-lah hati menjadi tenteram". Ketika manusia melupakan Tuhannya maka dirinya akan merasakan kehampaan dalam menjalani kehidupan. Sehingga diperlukan fasilitas untuk mengingat Allah kembali. Kebutuhan rohani dapat berupa area berbagi (sedekah) seperti memberikan makanan kepada hewan dan bisa diberikan fasilitas ibadah mahdah (yang terbiasa dilaksanakan) seperti mushola, area tadarus alquran, dzikir, dan berpuasa. Upaya fasilitas ibadah tersebut merupakan bentuk psikoterapi bagi para penderita depresi.



**ARCHITECTURE OF
HAPPINESS**
LINGKUNGAN
SOSIAL
KESEHATAN
POTENSI PENGGUNA

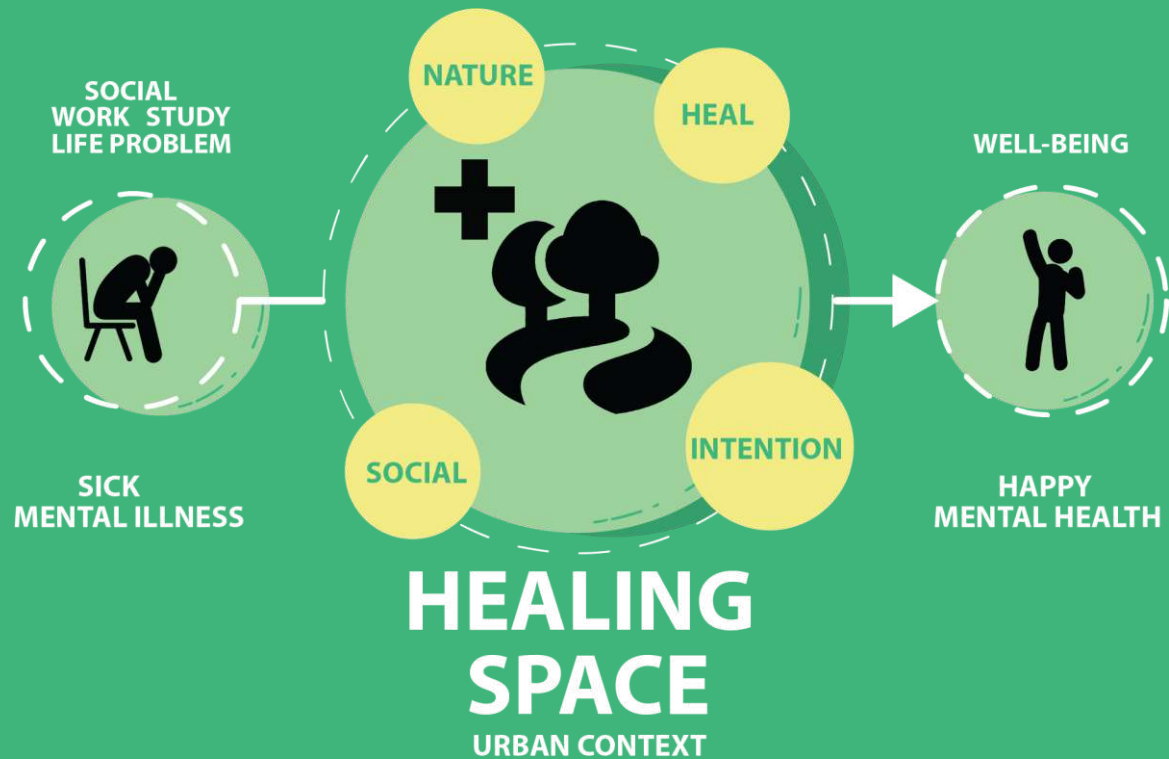


REFERENSI OBJEK DESAIN

Healing space adalah ruang yang membangkitkan suatu rasa kohesi pikiran, tubuh dan semangat. 3 hal tersebut mendukung penyembuhan dalam diri sekaligus mengarahkan penyembuhan binaan (Jennifer DuBose,2018:12). Terdapat 2 faktor yang memengaruhi kesehatan mental yaitu faktor internal dan eksternal. Namun aspek yang paling penting dalam kegiatan penyembuhan adalah dari diri sendiri (internal). Healing space ini berperan secara eksternal bagi kesehatan mental seseorang, oleh karena itu dibutuhkan fasilitas-fasilitas penyembuhan yang optimal dalam memengaruhi kondisi internal pikiran(Jennifer DuBose,2018:12).

Tujuan akhir dari adanya healing space adalah membuat seseorang yang sebelumnya merasakan sakit mental berupa kecemasan berubah menjadi kesejahteraan dalam hidup. Transisi mental ini dapat digerakkan oleh beberapa ruang makro yang memiliki nilai nature, heal, social, dan intention. Keempat elemen healing space ini memiliki peran masing-masing yang dikriteriakan menjadi 6 elemen mikro berupa nature, identity, sociality, access, surprise, dan light. Kapasitas pengguna yang dirancang dalam healing space merupakan sekumpulan orang yang bergerak dalam konteks urban.

Peran Healing space disini berkaitan erat dengan pendekatan perancangan happiness yang mampu tercapai bilamana 3 aspek berupa kohesi pikiran, tubuh, dan semangat saling terkoneksi dengan nature, social, intention, dan heal.



NATURE

SOCIAL

INTENTION

HEAL

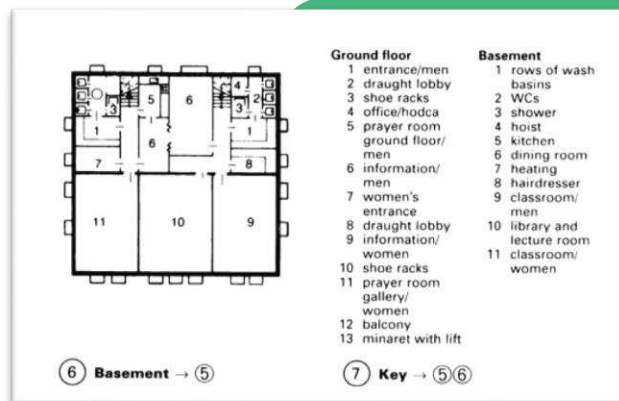
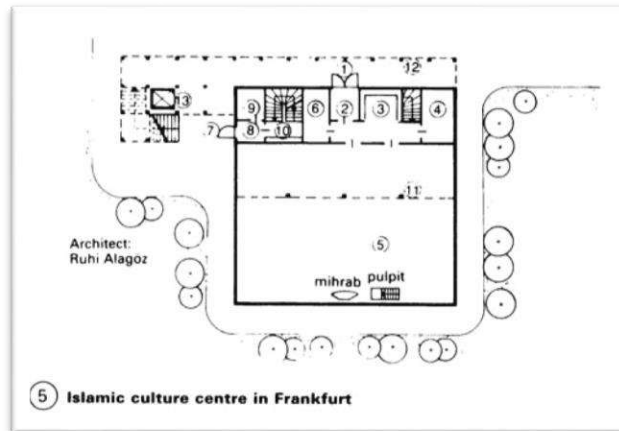
area yang difungsikan untuk meningkatkan nilai kehidupan sosial bagi pengunjung, aktivitas yang terjadi meliputi makan, bekerja, berbicara dan bermain. Elemen religius dalam ruang ini menghadirkan banyaknya kalangan yang memiliki latar belakang berbeda dan diletakkan dalam satu ruang yang sama.

Ruang intention merupakan ruang yang memiliki karakter bersungguh-sungguh. Dalam pengaplikasiannya terdapat music area dan public event space yang masing-masing memiliki maksud untuk menggunakan kemampuan berfikir dalam melaksanakan kegiatan sehingga kepercayaan diri mereka tumbuh. Terdapat beberapa aktivitas yang terjadi didalam ruang tersebut, berupa melakukan hobi, belajar, berkolaborasi dan berdiskusi dalam suatu komunitas.

Ruang heal merupakan ruang penting dalam healing space yang mana berperan menjadi backing inti dalam perancangan. Terdapat ruang isolasi dan ruang penyembuhan mandiri yang mana masing-masing bertujuan untuk memberikan ketenangan berfikir ketika elemen ruang yang lain tidak digunakan. Aktivitas yang terjadi didalamnya terdapat health care, mengisolasi, social service, dan privasi.

Pengapliaksian lingkungan kedalam ruang healing space memiliki sifat saintifik yang mana keserasihan alam dengan pengguna terdapat didalamnya. Wujud ruang didalam environment adalah green space dan public transport area. Pengadaan ruang tersebut dimaksudkan untuk menghadirkan aktivitas menikmati alam berupa duduk, bersantai, dan ruang untuk bergerak (Rong,2018:47).

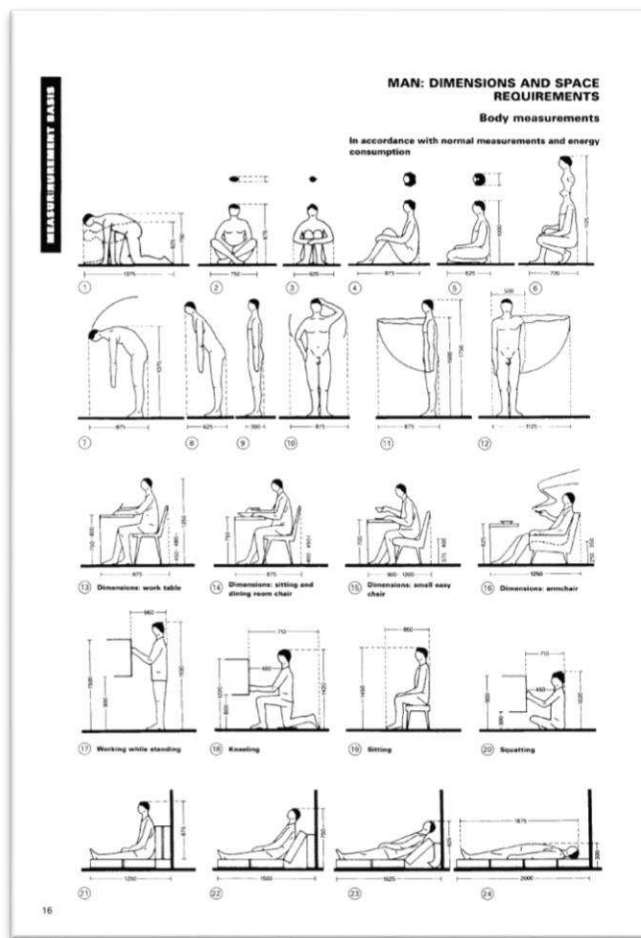




Rancangan furnitur yang baik adalah rancangan yang sesuai dengan proporsi manusia. Terdapat banyak proporsi yang patut untuk diperhatikan dalam merancang bagian-bagian mikro dalam arsitektur. Mulai dari ukuran panjang bahu hingga ukuran panjang kaki. Kemudian dari ukuran-ukuran tersebut diterjemahkan kedalam suatu

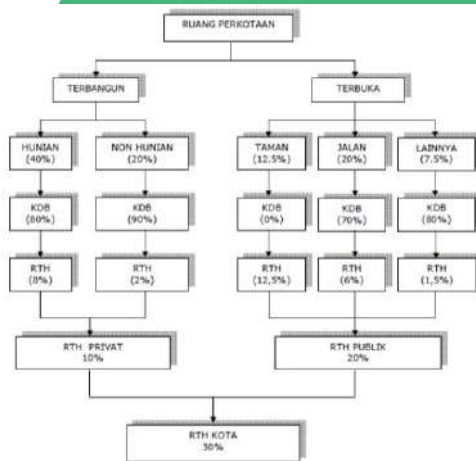
bentuk furnitur yang nyaman digunakan. Selain nyaman digunakan juga mampu memberikan pengalaman menyenangkan kepada pengguna (Neufert, 2000:16).

Pembagian-pembagian zonasi dalam suatu objek rancangan memiliki spesifikasi-spesifikasi tertentu. Sehingga dalam rancangan mampu



memberikan dukungan dalam pengaplikasian konsep. Seperti halnya pembagian ruang dalam musola. Aspek religius merupakan salah satu aspek yang penting dalam memberikan pengalaman membahagiakan kepada pengguna. Dimana setiap ukuran-ukuran musola menjadi poin kenyamanan dalam penggunaan ruang (Neufert, 2000:17).

Dalam perancangan healing space terdapat banyak elemen fisik yang menyerupai elemen penyusunan taman. Oleh karena itu diperlukan data-data standarisasi taman dalam perancangannya. Terdapat peraturan standarisasi khusus dalam suatu pembagian ruang sebagai berikut:



Pembagian ruang ini sudah distandarisasikan dalam banyak taman yang ada di Indonesia. Dengan nilai prosentase masing-masing ruang sehingga nilai eksistensi taman dapat diterima oleh masyarakat kota.

Pembagian peruntukan lahan tidak terlepas dari pengaplikasian keberlanjutannya. Dalam standarisasinya terdapat fasilitas-fasilitas yang menjadi standar Indonesia dalam pengadaan suatu taman, berupa:

Pusat informasi Tempat Parkir Sentra PKL
Toilet Gazebo Arena Serbaguna
Fas. Manula Fas. Olahraga Fas. Bermain
Pedestrian Air Mancur Bangku
Lampu Tempat Sampah Fas. Kran Minum
Biopori Papan Info Pagar Pembatas
Telepon Umum Jar. Wifi Jar. Drainase

Standarisasi fasilitas perlu diadakan karena didalamnya akan berperan penting dalam proses penyembuhan seseorang yang merasakan kecemasan. Fasilitas-fasilitas tersebut merupakan fasilitas yang bersentuhan langsung oleh pengguna disetiap aktivitas yang terjadi dalam objek rancangan.

Fasilitas yang baik merupakan fasilitas yang tepat digunakan dalam menjawab kebutuhan masyarakat. Dalam konteks urban, kapasitas orang dalam objek rancangan perlu diperhatikan sehingga dalam prosesnya diperlukan standarisasi kebutuhan fasilitas yang diperlukan. Tidak mungkin pula diberikan suatu fasilitas yang notabennya tidak dibutuhkan oleh mayoritas pengguna. Berikut prosentase pengadaan fasilitas terkait dengan kebermanfaatan terhadap masyarakat:

Tabel 1 Jumlah dan Prosentase Fasilitas di Taman Kota.

No	Fasilitas	Jumlah	(%)
1	Bangku Taman	23	92
2	Tempat Sampah	23	92
3	Lampu Taman	22	88
4	Pedestrian	20	80
5	Tempat Parkir	18	72
6	Arena Olahraga	17	68
7	Arena Serbaguna	15	60
8	Pagar Pembatas	15	60
9	Sentra PKL	14	56
10	Fasilitas Bermain (Mainan anak2)	14	56
11	Toilet	14	56
12	Gazebo	14	56

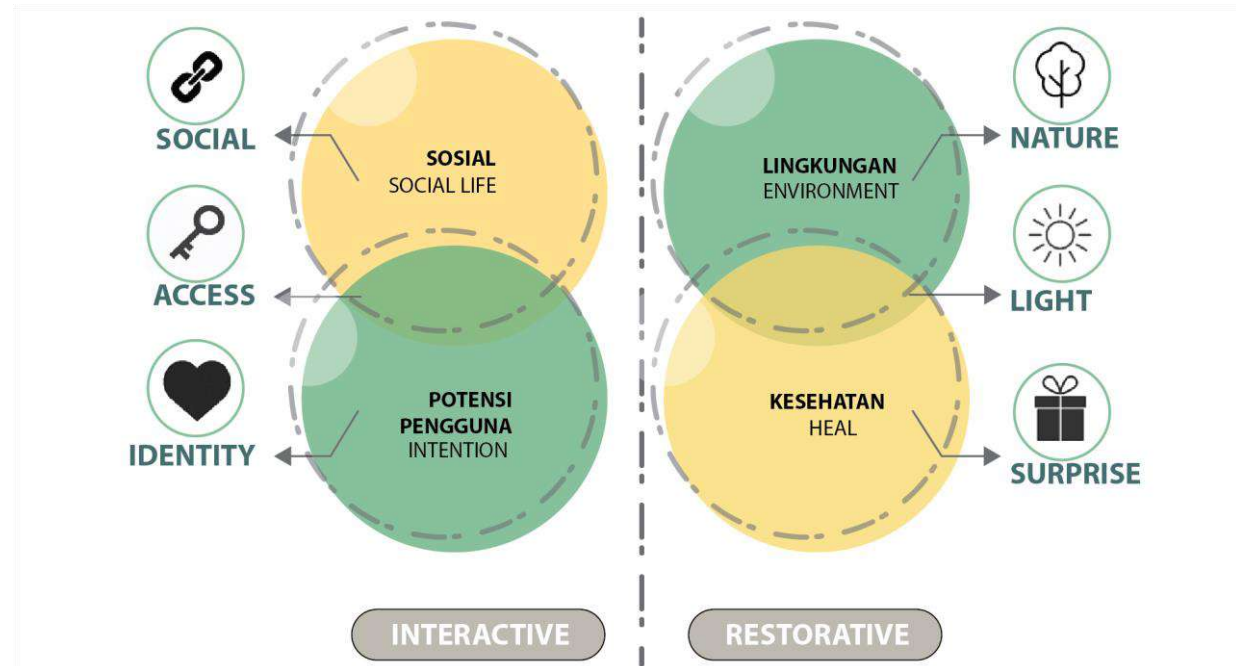
No	Fasilitas	Jumlah	(%)
13	Papan Petunjuk/Informasi	13	52
14	Air Mancur	12	48
15	Pusat Informasi	11	44
16	Jaringan Internet (WiFi)	10	40
17	Tempat Ibadah	10	40
18	Fasilitas lain-lain	10	40
19	Fasilitas untuk Manula atau Orang Cacat	10	40
20	Biopori (lubang serapan air)	9	36
21	Kran air minum	6	24
22	Telephone Umum	6	24

REFERENSI PENDEKATAN DESAIN

Pendekatan Architecture of Happiness dalam konteks urban memiliki 4 aspek makro. Aspek tersebut meliputi sosial, lingkungan, potensi pengguna, dan kesehatan. Secara ruang masing-masing memiliki karakteristik dengan tujuan membuat pengguna merasakan bahagia. Keempat aspek tersebut digolongkan menjadi 2 kategori yaitu restoratif dan interaktif. Restoratif adalah prinsip-prinsip yang bernilai mengembalikan kondisi awal secara fisik berupa hal-hal yang bisa direspon langsung dengan indrawi. Sedangkan Interaktif adalah prinsip-prinsip yang bernilai pergerakan dari masing-masing pengguna sehingga muncul hubungan yang membawa suasana positif (Rong,2018:47).

4 aspek makro membentuk pola kebutuhan ruang. Pertama, ruang sosial merupakan ruang yang mampu memberikan hubungan antar individu. Karakteristik dari ruang ini adalah kebebasan pengguna dalam berekspresi dan berkehidupan secara komunal sehingga hal ini memunculkan dimensi mikro sosial. Kedua, ruang potensi pengguna. Karakteristik dari ruang ini adalah menginterpretasi pergerakan pengguna sesuai dari naluri masing-masing yang saling dikolaborasikan dengan memanfaatkan teknologi dengan hal ini muncul dimensi *identity* dari masing-masing pengguna (Qun,2017:17).

Ruang ketiga berupa *environment*(lingkungan) merupakan ruang yang menghadirkan suasana riil yang menyenangkan seseorang. Karakteristik dari ruang ini adalah pengangkatan elemen antara lain penghijauan, pergerakan udara dan kontrol cahaya dan semua



elemen tersebut diambil dari alam sehingga muncul dimensi mikro yaitu *nature* (alam). Kemudian ruang ketiga yaitu kesehatan yang secara langsung memberikan ruang intensif seseorang untuk memberikan penyembuhan kondisi mental secara personal. Karakteristik dari ruang ini adalah mengontrol perilaku seseorang dengan cara pendistraksian hubungan sosial sejenak dan menghadirkan suatu hadiah spesial yang bertujuan untuk memberikan rasa percaya diri kepada pengguna sehingga terbentuklah dimensi mikro *surprise*).

Terdapat beberapa kesamaan karakter dari setiap elemen makro yang menghasilkan dimensi mikro dari hubungan masing-masing keduanya. Hubungan ruang sosial dan ruang potensi pengguna

yang saling memiliki karakter yang sama berupa interactive zone yang merubah keaktifan pengguna melalui ruang mobilitas dalam pensirkulasian sehingga dibutuhkan dimensi pengikat berupa aksesibilitas. Elemen lingkungan dan kesehatan memiliki karakter yang sama yaitu restorative zone yang mana kondisi ini dapat dirasakan ketika diikat dengan pengontrolan cahaya pada satu sisi pengguna merasa senang melihat kehidupan alam disisi lain pengguna dapat merasakan kondisi psikisnya membaik karena ketenangan visual yang dirasakan.

Elemen-elemen mikro yang berjumlah 6 memiliki prinsip masing-masing yang saling menguatkan. Sehingga perancangan healing space akan tepat sasaran ketika menggunakan pendekatan happiness (Rebecca,2016:44).



NATURE

- Build a network of greenways.
- Connect and improve city parks.
- Invest in quality green intervention at key positions.
- Bring biodiversity to human level.
- Increase frequency of green interactions of all kinds and scales.
- Provide people places to linger and sit among nature.
- Create a unique bio-climatic experience for the public.
- Maximize natural assets on the site through sustainable measures such as natural ventilation and rainwater capture.



LIGHT

- Provide a variety of natural light experiences
- Utilize colored solar glass for unique light filtration and energy production
- Utilize nature for unique light filtration



SURPRISE

- Integrate moments of impractical beauty into every project.
- Incorporate artwork that is engaging and interactive.

- Use natural features like rock gardens and water features to invite discovery and play.



ACCESS

- Complement existing amenities with a public anchor to encourage growth
- Reclaim space from autos for pedestrians and bikes.
- Improve and extend the transit network .
- Connect transit and transportation decisions with land-use decisions.
- Promote greater mixes of uses and incomes through zoning codes.
- Protect housing affordability as the city is redeveloped.
- Choose not to provide ample parking.
- Invest in street slowing and greening measures.



IDENTITY

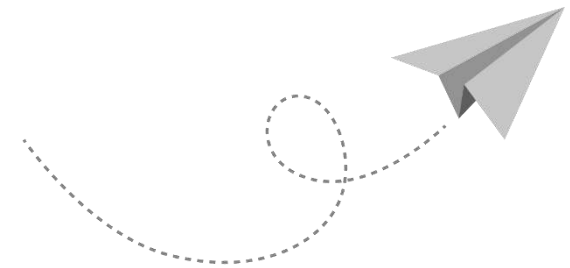
- Build upon the history and story of the site and surrounding areas.
- Trigger nostalgia by referencing local colloquial traditions in form, materiality, and art.
- Create something distinctive that can act in contrast to as well as a complement to the local fabric.
- Program the building and site to facilitate a variety of experiences and invite a broad range of people.

- Include some aspect in the architectural project that invites the public to participate.
- Leverage local art and artists to add meaning and iconic moments to the space.



SOCIALITY

- Provide frequent and legible egress options.
- Provide a variety of pleasant spaces for people to escape to, linger and socialize.
- Set illustrated form-based policies in downtown areas that utilize Whyte's recommendations for streets and public spaces.
- Adjust zoning to allow for more mixed-use areas.
- Invest in community social activities and frameworks, like festivals, community gardens, and community schools.
- Implement traffic slowing measures on city streets.

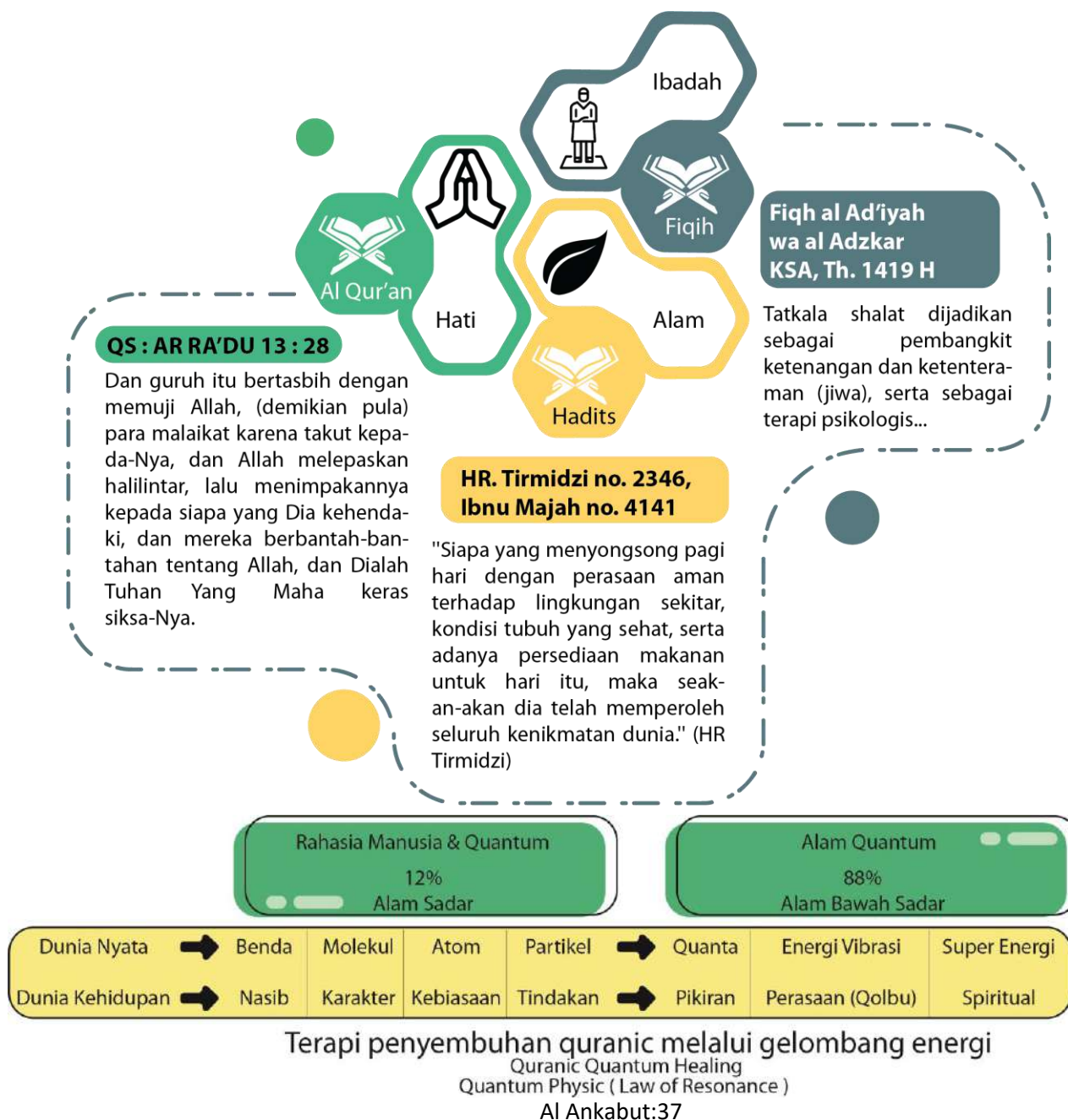


REFERENSI KEISLAMAN DESAIN

Penggunaan ruang yang diarahkan untuk beribadah merupakan prinsip utama dalam pengintegrasian rancangan dengan islam. Ibadah yang digunakan ibadah mahdah dimana semua ibadah sudah ditentukan persayratan rukunnya seperti solat, zakat, dan lain-lain.

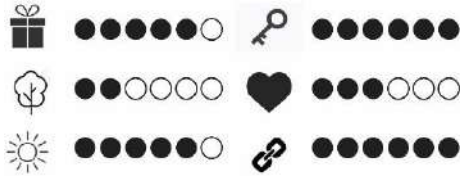
Dalam surah Ar ra'du ayat 13 memberikan sindiran bahwa kita sebagai manusia dapat akan kembali kepada Allah SWT. Namun hal itu sudah ditentukan oleh Allah sehingga tidak boleh menyerah dalam menghadapi kehidupan. Dengan menghadirkannya elemen alam seperti memberikan greenways maka pengguna akan merasakan eksistensi dalam hidup dan menikmati perjalanan hidupnya dengan ketenangan. Maka musola menjadi elemen ruang yang tepat dimasukkan kedalam aspek nature.

Metode penyembuhan dalam Quranic Quantum Healing memanfaatkan hukum resonansi dalam bidang fisika quantum yang mana segala yang diresonansikan akan diselaraskan sesuai keinginan. Maka diperlukan suatu gelombang energi dari luar tubuh yang masuk kedalam diri seseorang yang kemudian dirangsang getaran energinya oleh otak lalu dialirkan melalui gelombang elektromagnetik menuju sel-sel yang rusak termasuk juga hati. Hal ini dapat diterapkan dalam elemen-elemen arsitektural yang mampu memancarkan energi ketenangan seperti diadakannya energi aliran air yang tenang disekeliling mereka yang merasakan kegelisahan.



STUDI PRESEDEN

SUPERKILEN RED SQUARE-COPENHAGEN



Red square merupakan taman yang terletak di Copenhagen USA tepatnya pada area dengan dominasi penduduk usia muda. Tujuan dari pengadaaan ruang ini adalah memberikan ruang kebebasan kepada masyarakat agar tidak terlalu setres dalam menjalani hidup diperkotaan. Dalam taman ini difokuskan pada penyembuhan emosional dengan cara pergerakan fisik secara aktif melalui hal-hal yang berkaitan dengan olahraga. Sehingga aktivitas tersebut akan membuat ketenangan kepada masyarakat yang berada dalam area healing tersebut yang kemudian akan membuat pola pikir mereka dari yang negatif menjadi lebih positif sesuai passion olahraga masing-masing.

Strategi untuk menghadirkan masyarakat kedalam area ini sangat unik. Dengan adanya kehadiran corak warna yang kontras dengan warna flat bangunan disekitar taman ini maka akan lebih menarik orang lain untuk datang. Disertai tujuan healing space sehingga kondisi kesehatan emosional pemuda serta kesejahteraan masyarakat di daerah tersebut dapat membaik.

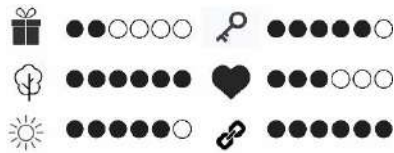
Kriteria happiness secara makro terlihat dalam pembagian ruang taman ini. Adanya ruang social yang disediakan pada ujung area berupa sitting area. Elemen potensi pengguna juga diterapkan pada



fasilitas-fasilitas olahraga yang menjadi kebanyakan hobi masyarakat salah satunya samsak tinju. Pada elemen environment juga direpresentasikan dalam pemberian pohon peneduh pada area samping taman. Elemen healing pada taman ini diekspresikan dalam corak warna penutup tanah yang berwarna merah, ungu dan kuning yang mana akan memberikan stimulasi untuk melampiaskan semua tekanan dengan bergerak dengan aktif melalui fasilitas olahraga yang disediakan.

Kriteria happiness secara mikro mendominasi pada cakupan visual. Elemen lighting yang diterapkan dengan peniadaan penutup atap yang secara cermat dipantulkan dengan spektrum warna yang bercorak tinggi dari penutup tanah berupa warna merah dan kuning. Kemudian dengan elemen identity yang diangkat dengan mengombinasikan elemen infrastruktur sebagai area *mixed* yang dapat digunakan bagi semua kalangan.

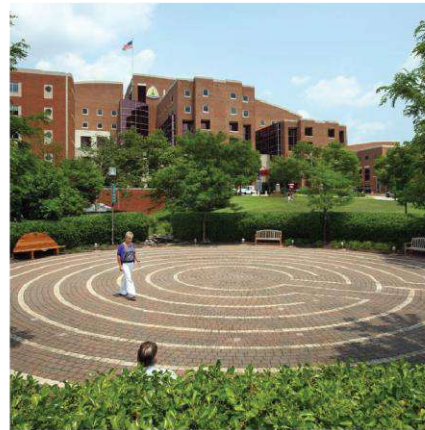
HEALING GARDEN – JOHNS HOPKINS MEDICAL CENTER – USA



Penggunaan taman penyembuhan pada rumah sakit terbaik di dunia Johns Hopkins Medical Center merupakan cara yang digunakan untuk menurunkan kondisi emosional yang kurang baik yang dialami oleh pasien remaja karena tertekan dalam rumah sakit. Kondisi kesehatan fisik seorang remaja yang dirawat dalam rumah sakit akan sulit pulihnya jika tidak diimbangi dengan kesehatan mental. Dalam aktivitasnya para pasien remaja dapat menikmati suasana alam dengan merasakan semilir angin, bermain rumput dengan burung dan kupu-kupu. Hal tersebut dapat menjadi upaya terapi secara psikis untuk memperbaiki kesehatan mental pasien sehingga mempercepat pulihnya kesehatan fisik.

Upaya healing dalam taman ini tergolong sukses memberikan ketenangan pengguna dengan beberapa prinsip. Prinsip tersebut berupa cukup sinar matahari, cukup ruang teduh, terdapat jalan setapak yang mudah diakses, dan tanaman yang dipilih merupakan tanaman yang indah merespon oleh indra penglihatan, pendengaran dan penciuman. Penataan area taman rumah sakit ini disusun menyebar mengelilingi gedung rumah sakit sehingga kesan taman dapat dirasakan dimanapun pasien berada walaupun dalam interior ruangan.

Kriteria makro happiness dalam taman ini didominasi dengan aspek lingkungan dan potensi



pengguna. Pemilihan fungsi ruang yang digunakan dalam elemen lingkungan berupa pedestrian area, sitting area, dan kolam. Kemudian pemilihan fungsi ruang yang digunakan dalam elemen potensi pengguna (pemuda) dengan karakter atraktif berupa paving labirin, area berlari, dan fasilitas gerak pada permukaan rumput. Pemberian kesan aktif ini lah yang akan menstimulasi kesenangan pada pengguna.

Integrasi keislaman berupa sedekah dihadirkan melalui hubungan sosial pengguna dengan

hewan. Pada area labirin terdapat rumah burung dara yang siap menunggu pengguna memberikan makanan untuk mereka. Kemudian di area kolam terdapat ikan-ikan yang juga menunggu pengguna untuk diberikan makanan. Media makhluk hidup ini akan memberikan secara tidak langsung rasa syukur akan berbagi kepada pengguna dan merasakan bahwa dirinya dapat memberikan manfaat bagi makhluk lain.

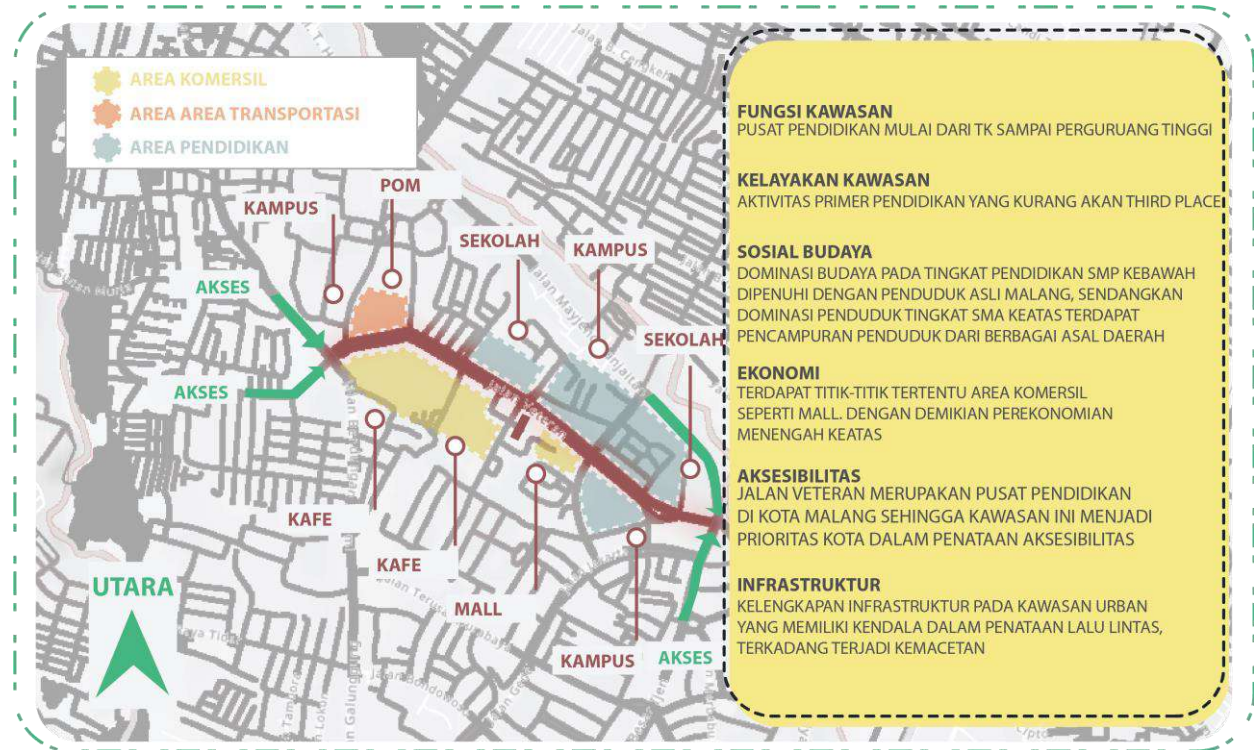
DATA KAWASAN

Sejarah mengatakan bahwa Jalan Veteran merupakan kawasan yang digunakan sebagai pusat pendidikan sejak zaman kolonial belanda. Berbagai maam sekolah, baik negeri maupun swasta, dari jenjang taman kanak-kanak hingga universitas. Terdapat kampus UB, SMKN 2 Malang, SMAN 8 Malang, kampus UM, MAN 3 Malang, MIN 1 Malang, BA Restu, sekolah katolik SD dan SMP Sang Timur, Universitas Merdeka, dan kampus I UMM. Pusat pendidikan ini didukung dengan banyaknya area kos-kosan yang digunakan sebagai tempat tinggal pelajar dari luar kota.

Tatanan taman pada kawasan ini diposisikan di tengah-tengah dari jalan Veteran dan Bandung dengan berbagai macam furnitur. Furnitur yang disediakan pada taman banyak difungsikan sebagai *sitting area* dan *photospot*. Sehingga taman tersebut dapat menyupport performa dari healing space.

Kondisi pergerakan penduduk yang cepat mengakibatkan percampuran sosial budaya dari masyarakat setempat dengan pendatang dari luar kota. Tercatat sekitar 22.000 mahasiswa baru dari luar kota yang datang disetiap tahunnya. Hal ini menyebabkan terus berkembangnya kebiasaan kehidupan sosial budaya masyarakat urban berupa nongkrong, shopping, nonton, dsb.

Kawasan jalan Veteran-Bandung merupakan salah satu penyokong struktur perekonomian kota Malang dalam sektor jasa pendidikan. Tercatat bahwa jasa pendidikan menduduki peringkat ke 4 dengan nilai 4% dari perekonomian kota Malang. Wilayah ini didominasi oleh masyarakat yang



memiliki latar belakang pendidikan. Profesi tersebut meliputi guru, dosen, peneliti, dsb yang memiliki penghasilan menengah keatas.

Jalan Veteran merupakan salah satu arteri sekunder di Kota Malang. Dengan demikian jalan ini merupakan salah satu prioritas sirkulasi masyarakat kota Malang. Pada ujung Jalan Veteran terdapat 2 perempatan yang menghubungkan jalan utama lainnya antara lain perempatan tugu UKS di sisi timur dan perempatan sigura-gura di sisi barat. Jalan ini

juga dilalui oleh transportasi umum yaitu angkot yang banyak digunakan masyarakat untuk mendatangi area-area institusi.

Infrastruktur Jalan Veteran dapat dikategorikan tercukupi dengan baik. Terjangkaunya listrik, penataan drainase yang dapat mengantisipasi meluapnya air, sistem penghijauan kawasan berupa taman, berbagai jenis jaringan sinyal yang cukup tinggi, dan fasilitas lalu lintas yang memadai untuk digunakan.

DATA TAPAK

LOKASI

Terletak di Jalan Veteran Kota Malang, tepat dihimpit Malang Town Square dan Perumahan

BATAS

Barat: Pagar pembatas parkir Malang Town Square

Timur: Pagar pembatas jalan akses perumahan

Utara : Pepohonan besar

Selatan : Pagar pembatas jalan akses ke jalan Veteran

BENTUK dan Ukuran

Bentukan berupa segi tidak beraturan dengan sisi masing-masing 100m, 55m, 46m, 68m, 70m.

Luas : 6760 m²

Keliling : 399 m

AKSESIBILITAS

Aksesibilitas menuju tapak dapat dilalui dari sebelah barat Jalan Sigura-gura atau putar balik dari arus berseberangan Jalan Veteran.

Aksesibilitas keluar masuk tapak hanya bisa dilalui dari persinggungan Jalan Veteran arus barat-timur

SIRKULASI

Jalan luar tapak berupa lajur pedestrian dan lajur lalu lintas kendaraan bermotor. Jalan dalam tapak berupa tanah lapang tanpa lajur. Kepadatan kendaraan bermotor dalam tapak skala 0. Kepadatan pejalan kaki dalam tapak skala 0

PANDANGAN

Utara : Pepohonan

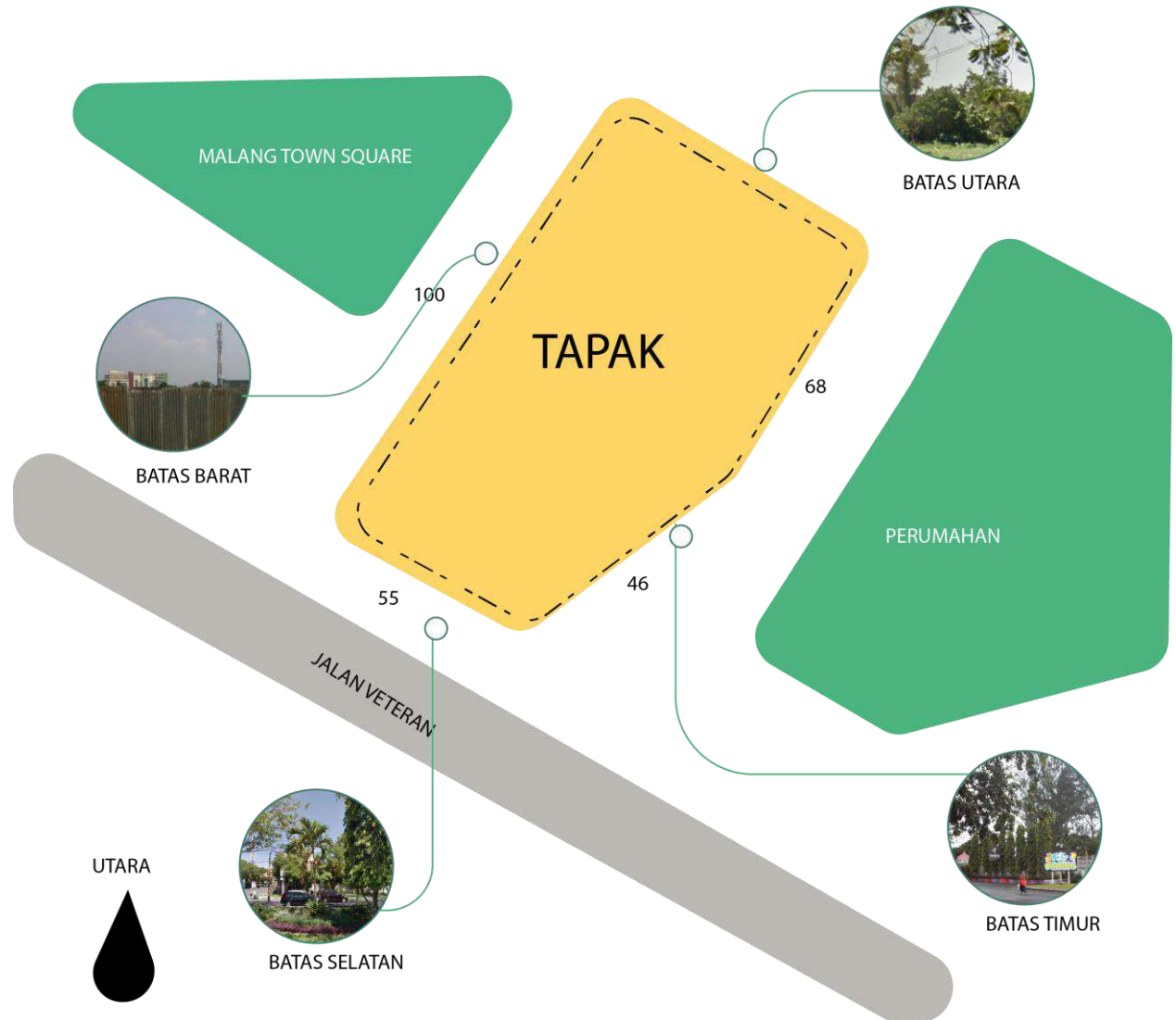
Timur Laut : Pepohonan

Timur : Dinding pembatas tapak

Tenggara : Dinding pembatas tapak

Selatan : Lalu lalang kendaraan bermotor dan pejalan kaki

Barat Daya : Lalu lalang kendaraan bermotor dan pejalan kaki



Barat : Pagar pembatas tapak dan fasad bagian atas Malang Town Square
Barat Laut : Pagar pembatas tapak dan fasad bagian utara Malang Town Square

IKLIM

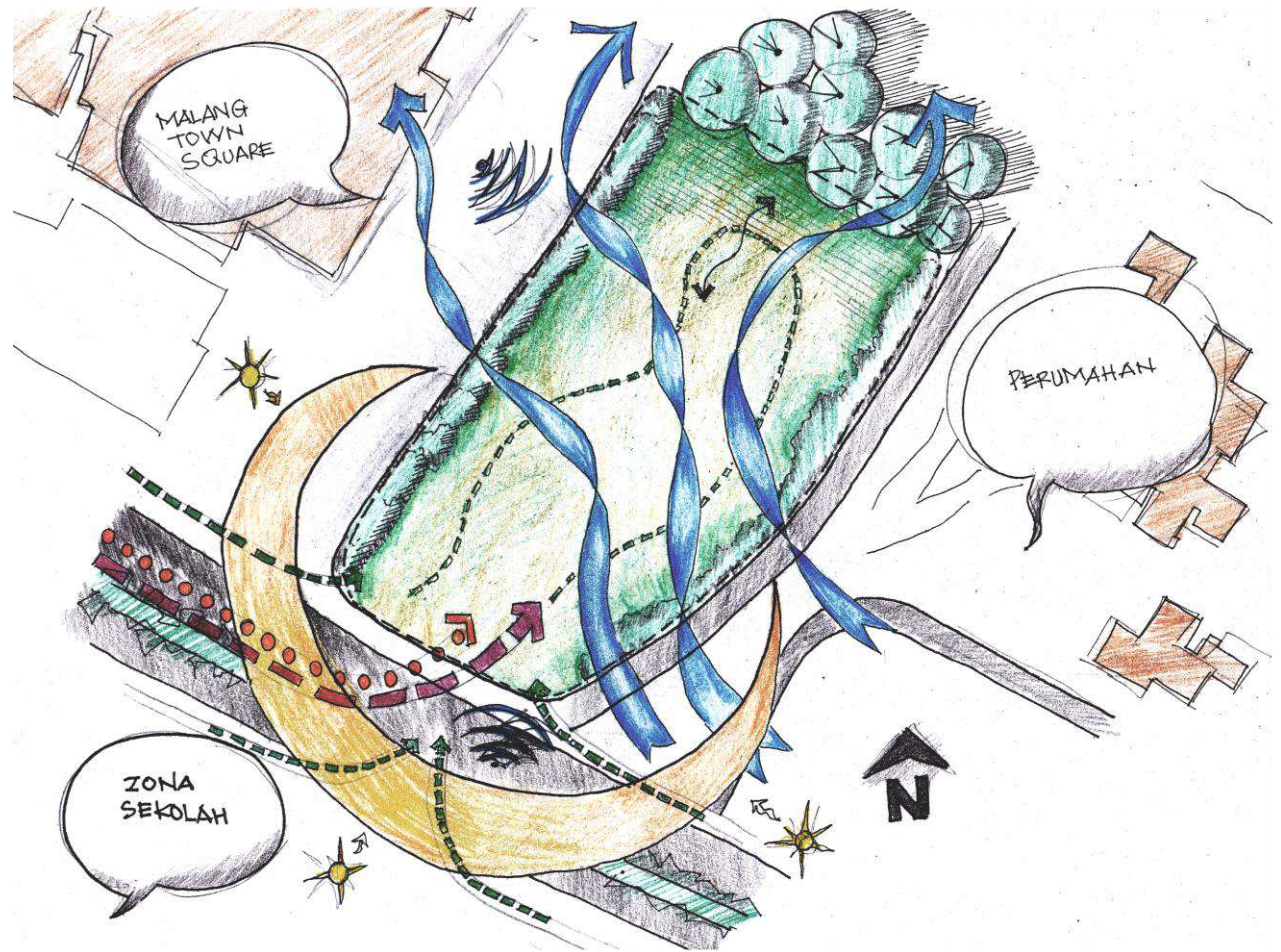
Cuaca : Cenderung cerah dan medung
Kondisi : iklim tropis
Arah matahari : Terbit dari timur dan terbenam disebelah barat dengan kecenderungan di sebelah utara
Suhu : $18,4^{\circ}\text{C} - 32,7^{\circ}\text{C}$
Angin : Bergerak dari selatan ke utara
Air : Ketinggian muka air tanah sangat dekat dengan permukaan +/- 550 MDPL
Kelembaban : +/- 90%
Kelembaban Udara : +/- 82,5%
Musim : Hujan dan Kemarau
Tanah : Humus
Kontur : Tanah datar

KEBISINGAN

Berat : Dominasi dari arah Malang Town Square
Sedang : Dominasi dari arah Jalan Raya
Ringan : Dominasi dari arah pepohonan dan perumahan

DEMOGRAFI

Tinggi : Malang Town Square (konsumen mall), Perumahan (penduduk), Kampus UM (Pelajar)
Sedang : Tepi Jalan (Sopir angkutan umum)



VEGETASI

Rerumputan liar, Palm, Ketapang, Pisang, Mangga, Trembesi

KONDISI FISIK

Bangunan sekitar : Mall dengan style modern komersil berlantai banyak, Jalan veteran dengan taman hijau ditengahnya, Perumahan De Rumah kalangan menengah keatas

Infrastruktur : Terjangkaunya akses kelistrikan, terdapat saluran drainase yang dialirkan dibawah permukaan tanah yang cukup tanpa beresiko meluapnya air.

POTENSI TAPAK

Kelebihan : Terdapat banyak pepohonan yang dapat dimanfaatkan untuk poin nature dalam healing space, Kondisi tanah yang stabil untuk didirikan bangunan diatasnya, tercukupinya semua kebutuhan utilitas, Jalur pedestrian depan tapak yang sering digunakan oleh anak muda

SOSIAL

Kerukunan antar individu

EKONOMI

Didominasi oleh penduduk menengah keatas

BUDAYA

Budaya konsumtif dikarenakan dekat dengan pusat perbelanjaan

KUALITAS AKADEMIS PENDIDIKAN

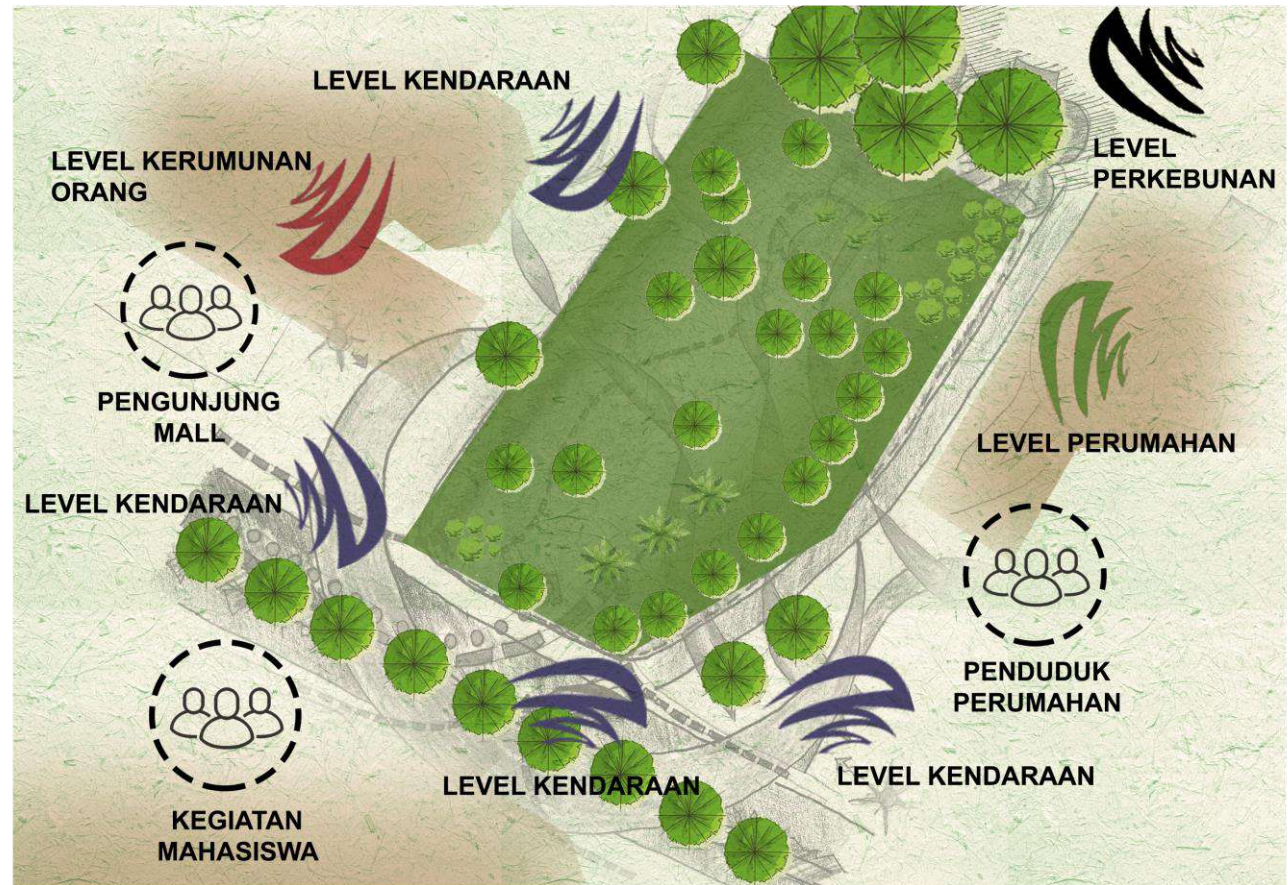
Terdapat sekolah favorit dan menjadi percontohan sekolah lain di Kota Malang

AKTIVITAS REMAJA

Belajar, ngopi dengan teman, shopping,

KRIMINALITAS

Sering terjadinya pencurian kendaraan bermotor pada area sekitar Malang Town Square



PROSES DESAIN

Desain yang baik adalah desain yang berasal dari suatu proses yang memiliki kompleksitas tinggi dengan hasil yang paling optimal sehingga untuk menghasilkan desain optimal harus memiliki proses yang sistematis. Proses awal dalam mendesain adalah melaksanakan observasi untuk mencari data yang menjadi dasar batasan dalam merancang healing space. Kemudian tahap kedua adalah proses *considering* yang mana dalam tahapan ini adalah mengolah data yang sebelumnya didapatkan untuk dianalisis secara arsitektur sehingga mendapatkan suatu sintesis terbaik. Proses ketiga adalah *choosing* yang mana proses ini dilakukan untuk menguatkan hasil sintesa berupa penyusunan konsep arsitektur. Terakhir adalah proses *checking* yang merupakan proses klarifikasi kecermatan dari keseluruhan proses desain sehingga keoptimalan desain dapat tercapai.

Proses pencarian data atau *observe* merupakan proses yang melandasi keberlanjutan desain. Dalam proses ini terdapat beberapa komponen diantaranya *browsing*, *journey*, dan *magazine*. Dalam prakteknya proses ini dapat berupa

mencari data preseden healing space dengan browsing data yang dipublikasi di internet, berjalan-jalan ke taman kota, atau bisa melihat majalah-majalah tentang proses penyembuhan psikis. Hasil dari kegiatan-kegiatan tersebut kemudian dikumpulkan kedalam suatu data observasi yang akan menjadi dasar dan batasan dari perancangan healing space.

Proses *consider* atau analisis merupakan proses mengolah data secara akurat sehingga proses ini memerlukan poin-poin tahapan yang disusun secara kontinu. Poin-poin analisis yang tersusun tersebut dapat berupa isu psikis dari kalangan pelajar, kemungkinan potensi ataupun kelemahan dari lingkungan pelajar, kemungkinan aktivitas penyembuhan dalam healing space, dan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk menunjang aktivitas tersebut. Hasil dari poin-poin tersebut akan dikerucutkan dan membuka pintu strategi penyembuhan dalam healing space.

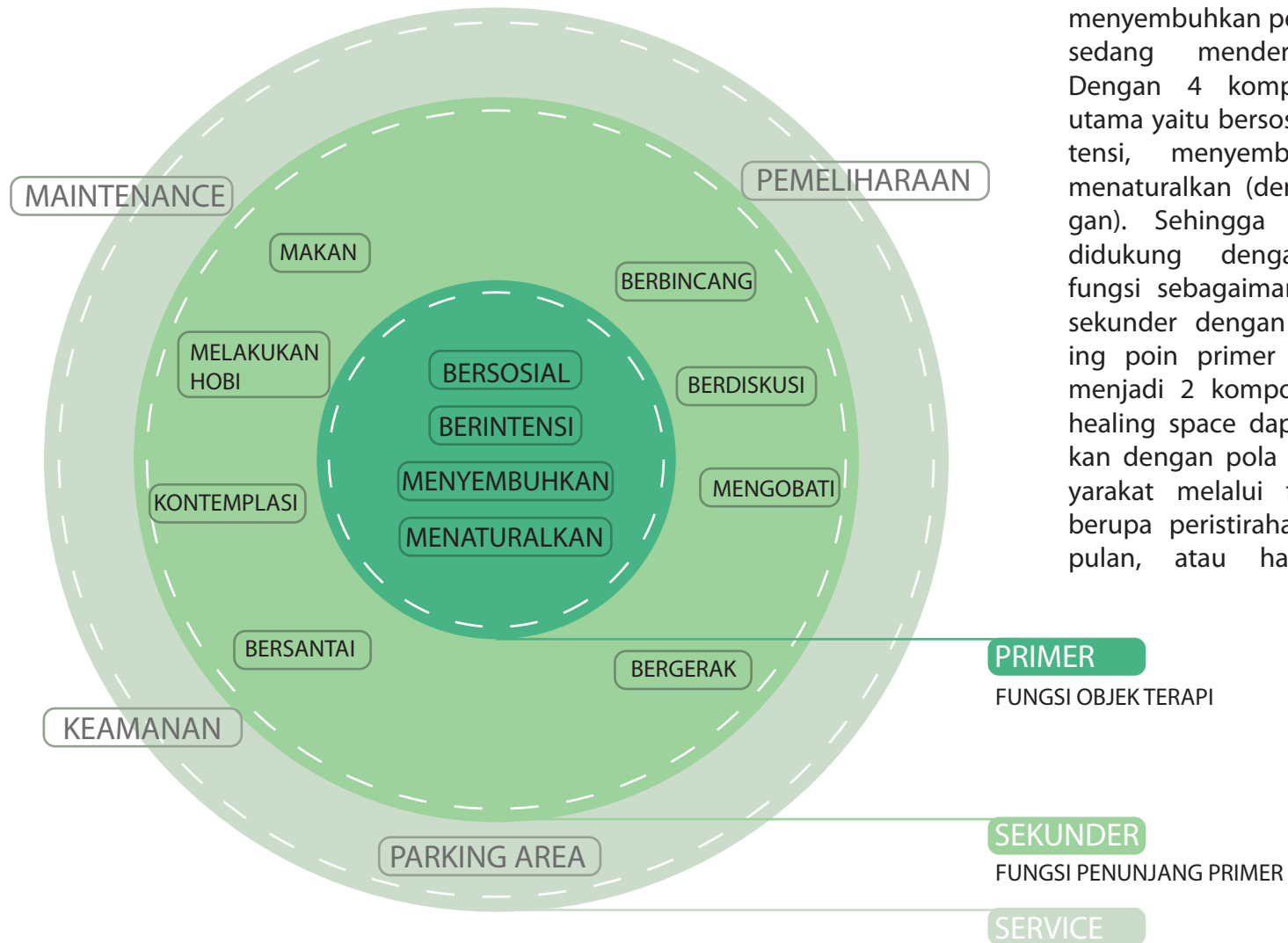
Hasil dari proses *consider* akan menjadi dasar dalam proses *choose*. Proses ini merupakan

proses pemilihan konsep terbaik dalam perancangan healing space yang kemudian dikuatkan dengan hasil-hasil sintesis berupa pemilihan-pemilihan elemen arsitektur. Elemen-elemen arsitektur tersebut dapat berupa konsep sirkulasi penyembuhan, penataan ruang, furnitur-furnitur yang digunakan untuk penyembuhan, hingga penentuan material-material yang membuat seseorang mendapatkan perlakuan penyembuhan. Keberhasilan proses ini terletak dalam kedetailan aspek konsep mulai dari hal yang paling makro hingga mikro. Detail tersebut berupa penataan hubungan ruang sosial hingga paling privasi berupa ruang healing.

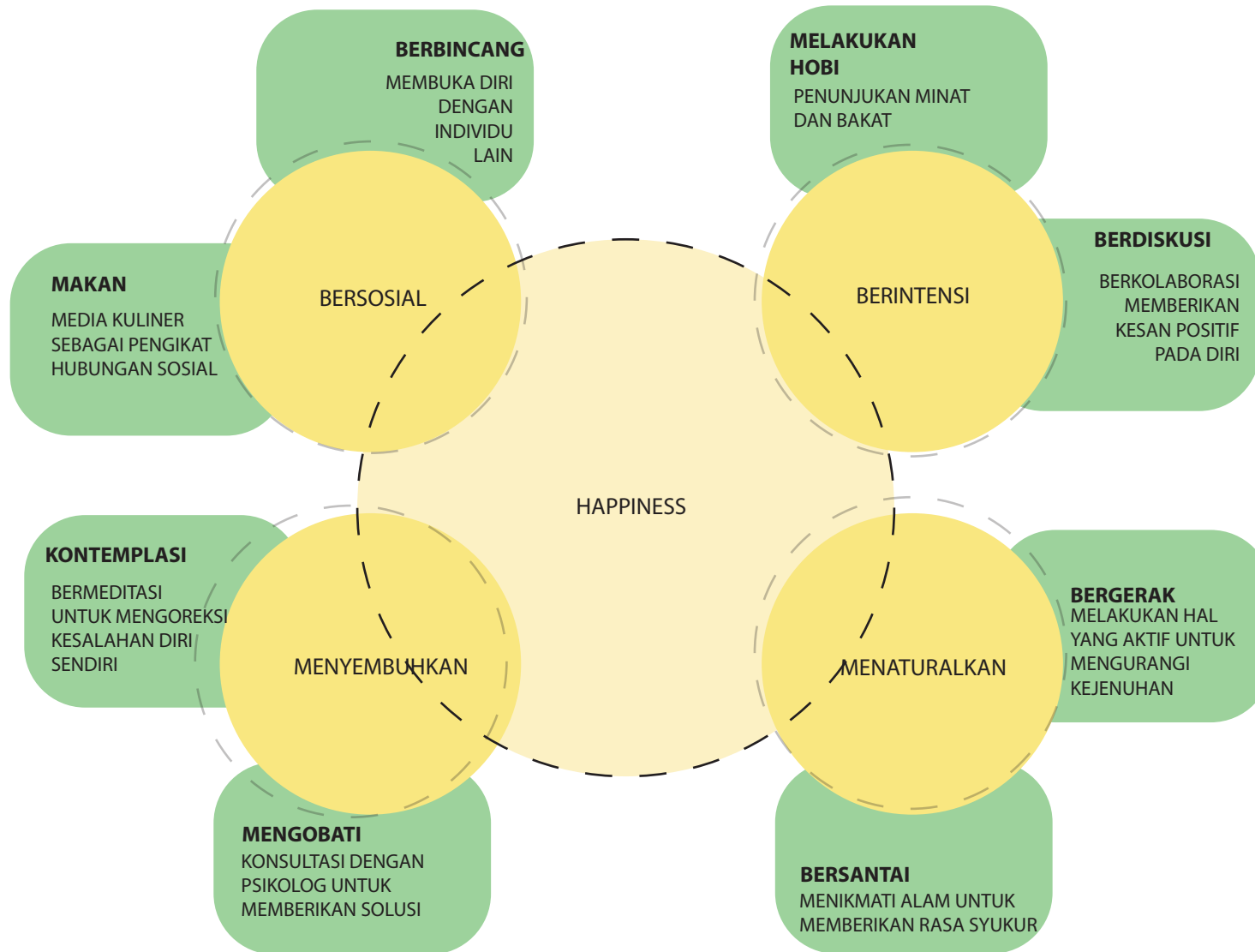
Proses terakhir dalam proses perancangan healing space adalah *check*. Proses ini merupakan proses pengevaluasian dari keseluruhan pengerjaan desain. Pengecekan tersebut berupa koreksi dosen ataupun secara individual sendiri dari *checklist*. Pengecekan dari tiap *checklist* yang dipersiapkan menjadi dasar penilaian skor desain. Keberhasilan dari proses check terletak dalam kesuksesan objek rancangan dalam menyembuhkan pelajar yang menderita penyakit psikis dari sudut pandang arsitektur.



ANALISIS FUNGSI



Adanya healing space merupakan adanya fungsi sebagai menyembuhkan pengguna yang sedang menderita depresi. Dengan 4 komponen fungsi utama yaitu bersosialisasi, berintensi, menyembuhkan, dan menaturalkan (dengan lingkungan). Sehingga hal tersebut didukung dengan berbagai fungsi sebagaimana pada area sekunder dengan masing-masing poin primer yang terbagi menjadi 2 komponen. Fungsi healing space dapat dihubungkan dengan pola aktivitas masyarakat melalui fungsi tersier berupa istirahat, perkumpulan, atau hanya sekedar mampir



MAINTENANCE

Fungsi perawatan utilitas pada objek

PARKING AREA

Fungsi area memarkir kendaraan

PENGELOLA

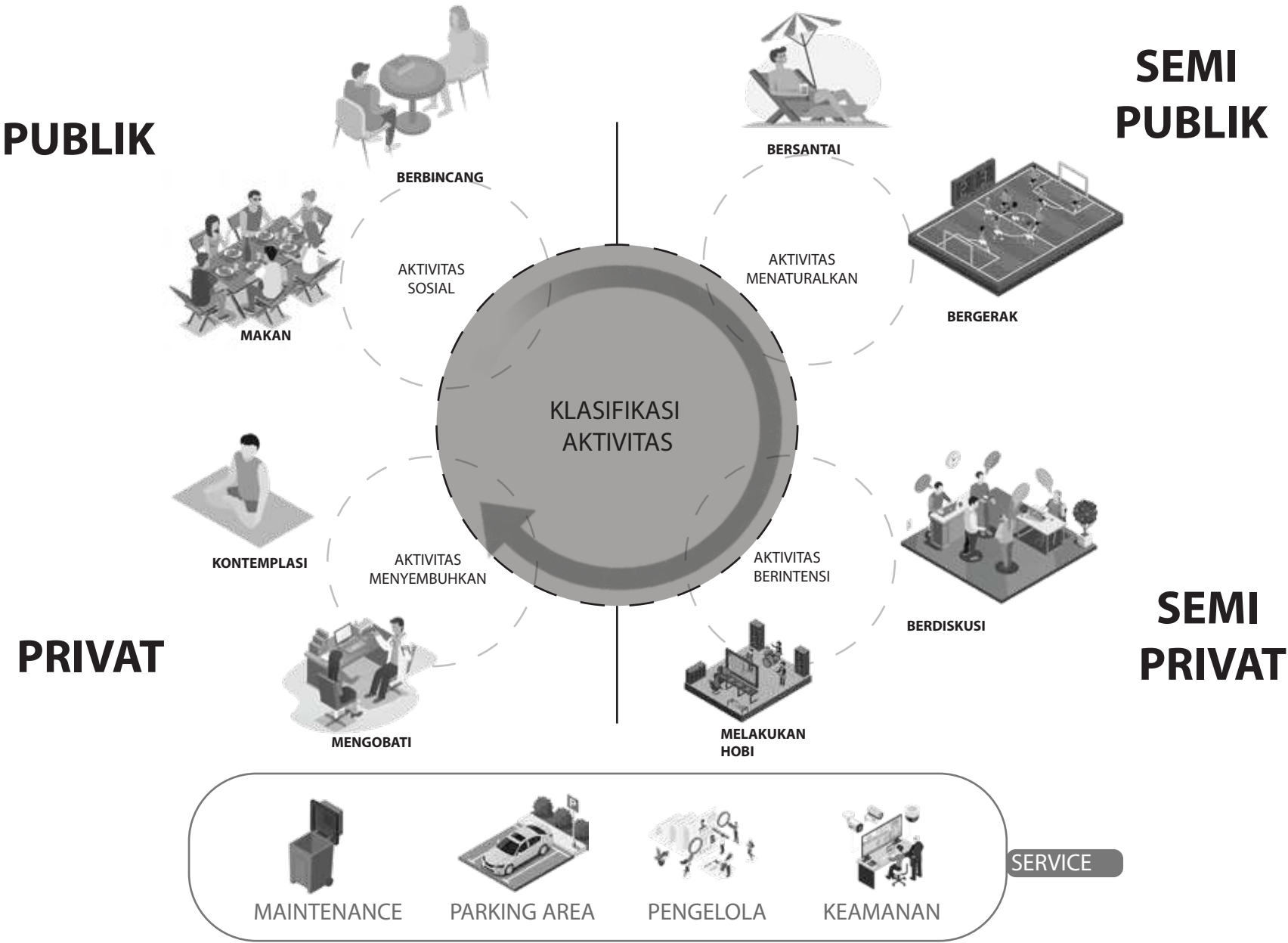
Fungsi manajerial perencanaan aktivitas

KEAMANAN

Fungsi keselamatan pada seluruh area objek

SERVICE

ANALISIS AKTIVITAS



ANALISIS PENGGUNA

USER AKTIF (PELAJAR)

PELAJAR SD

- 30% **Sociality** Bermain dengan permainan aktif
- 40% **Nature** Melakukan Outbond
- 20% **Heal** Mengobati
- 10% **Intention** Melakukan hal diwaktu kosong

PELAJAR SMP

- 30% **Sociality** Jalan-jalan dengan teman
- 20% **Nature** Bermain dengan binatang
- 10% **Heal** Mengobati
- 40% **Intention** Melakukan hal diwaktu kosong

PELAJAR SMA

- 40% **Sociality** Nongkrong
- 30% **Nature** Duduk-duduk
- 10% **Heal** Mengobati
- 20% **Intention** Menyisakan waktu untuk hobi

MAHASISWA

- 40% **Sociality** Nongkrong
- 30% **Nature** Duduk-duduk
- 10% **Heal** Mengobati
- 20% **Intention** Menyisakan waktu untuk hobi

KARAKTER SISWA DALAM MENCARI KEBAHAGIAAN MELALUI ASPEK PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

PEMETAAN PENGGUNA PADA FUNGSI OBJEK



MAKAN SEMUA USIA

USER AKTIF
PENDUKUNG
USER PASIF

SISWA SD SMP SMA MAHASISWA
ORANG TUA PENDIDIK
PELAYAN, KOKI, KASIR,
PENDATANG

FIGUR



BERBINCANG SEMUA USIA

USER AKTIF
PENDUKUNG
USER PASIF

SISWA SD SMP SMA MAHASISWA
ORANG TUA PENDIDIK
PELAYAN, KOKI, KASIR
PENDATANG

FIGUR



BERSANTAI 15+

USER AKTIF
PENDUKUNG
USER PASIF

SMA MAHASISWA
ORANG TUA PENDIDIK
-
PENDATANG

FIGUR



BERGERAK SEMUA USIA

USER AKTIF
PENDUKUNG
USER PASIF

SISWA SD SMP SMA MAHASISWA
ORANG TUA PENDIDIK
PENJAGA
PENDATANG

FIGUR



MENGOBATI SEMUA USIA

USER AKTIF
PENDUKUNG
USER PASIF

SISWA SD SMP SMA MAHASISWA
ORANG TUA PENDIDIK
PSIKIATER, PSIKOLOG, ADMINISTRATOR,
SOPIR AMBULAN, APOTEKER



KONTEMPLASI SEMUA USIA

USER AKTIF
PENDUKUNG
USER PASIF

SISWA SD SMP SMA MAHASISWA
PENJAGA
-



BERDISKUSI 15+

USER AKTIF
PENDUKUNG
USER PASIF

SISWA SMA MAHASISWA
PENDIDIK
-



MELAKUKAN HOBI SEMUA USIA

USER AKTIF
PENDUKUNG
USER PASIF

SISWA SD SMP SMA MAHASISWA
ORANG TUA PENDIDIK
TEKNISI
PENDATANG

FIGUR



MAINTENANCE

USER AKTIF

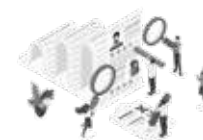
BANKER SAMPAH



PARKING AREA

USER AKTIF

TUKANG PARKIR



PENGELOLA

USER AKTIF

MANAJER PENGELOLA

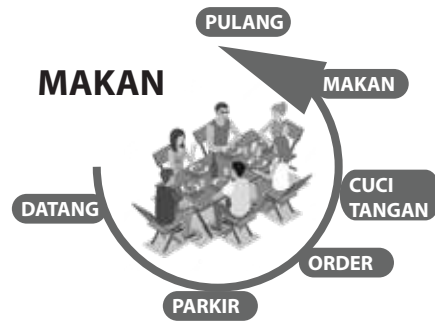


KEAMANAN

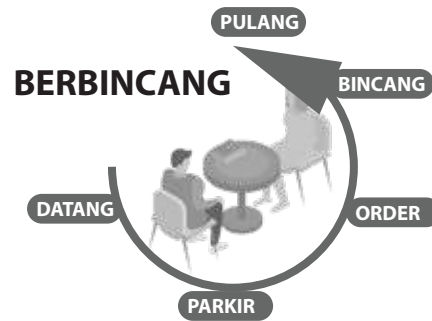
USER AKTIF

SATPAM, KONTROLLER,

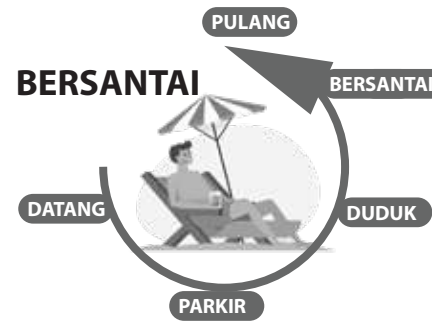
ANALISIS KEBUTUHAN RUANG



LOBBY - PARKING AREA - KANTIN - TOILET



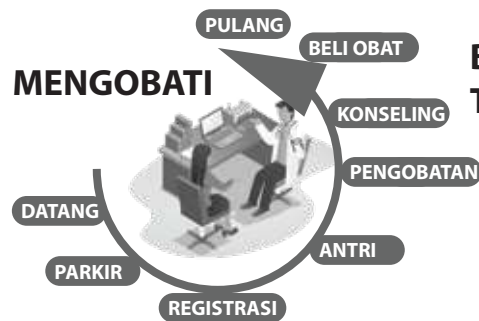
LOBBY - PARKING AREA - KAFE - TOILET



LOBBY - PARKING AREA - SITTING AREA - EXIT



LOBBY - PARKING AREA - RUANG GANTI - LAPANGAN



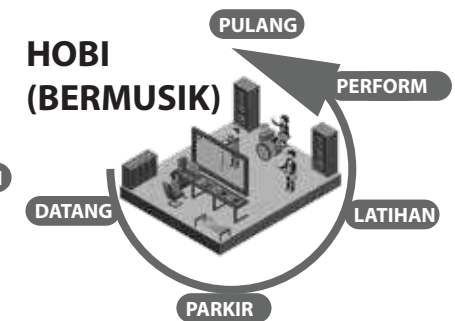
LOBBY - PARKING AREA - R. ADMIN - R. TUNGGU - RUANG PERAWATAN - R. KONSELING - APOTEK



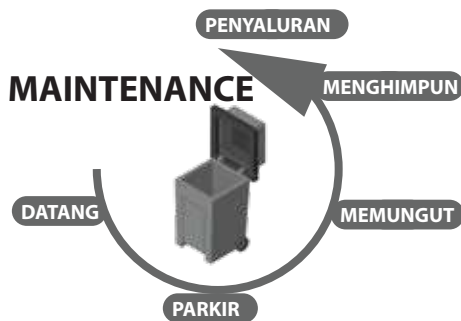
LOBBY - PARKING AREA - R. ISOLASI - AREA SEDEKAH - MUSHOLA -



LOBBY - PARKING AREA - R. TUNGGU - AREA PODIUM - AREA DISKUSI -



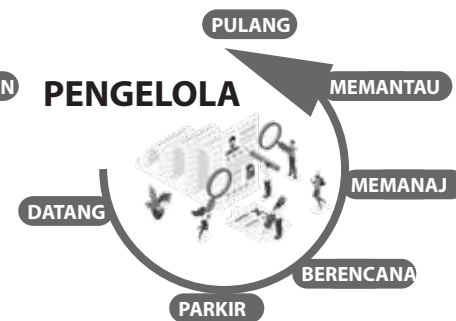
LOBBY - PARKING AREA - R. STUDIO - AREA PERFORM -



LOBBY - PARKING AREA - AREA BANK SAMPAH - AKSES PERSAMPAHAN



LOBBY - PARKING AREA - R. JAGA - AREA MENARIK BIAYA





















LOBBY - PARKING AREA - R. MUSYAWARAH - AREA MEMANTAU



LOBBY - PARKING AREA - R. CCTV - R. MEMANTAU - PARKIR AMBULAN






















MAKAN

LOBBY - PARKING AREA - KANTIN - TOILET

3  3 	3  3 	10  5 	10  5 
SISWA SD	SMP	SMA	MAHASISWA
3  3 	3  3 	3  7 	3  7 
ORANG TUA	PENDIDIK	PELAYAN	KOKI
10  5 	1  7 	1  7 	
PENDATANG	KASIR	RECEPTIONIST	

BERBINCANG

LOBBY - PARKING AREA - KAFE - TOILET

4  3 	4  3 	15  5 	15  5 
SISWA SD	SMP	SMA	MAHASISWA
3  3 	3  3 	3  7 	3  7 
ORANG TUA	PENDIDIK	PELAYAN	KOKI
10  5 	1  7 	1  7 	
PENDATANG	KASIR	RECEPTIONIST	
















BERSANTAI

LOBBY - PARKING AREA - SITTING AREA - EXIT

10  5 	10  5 	3  3 	4  3 
SMA	MAHASISWA	ORANG TUA	PENDIDIK
10  12 	1  7 		
PENDATANG	RECEPTIONIST		


BERGERAK

LOBBY - PARKING AREA - RUANG GANTI - LAPANGAN

10  3 	10  3 	5  5 	5  7 
SISWA SD	SMP	SMA	MAHASISWA
4  3 	4  3 	2  7 	10  3 
ORANG TUA	PENDIDIK	PENJAGA	PENDATANG











MENGOBATI

LOBBY - PARKING AREA - R. ADMIN - R. TUNGGU-
RUANG PERAWATAN - R. KONSELING - APOTEK

3  3 	3  3 	3  3 	3  3 
SISWA SD	SMP	SMA	MAHASISWA
3  3 	3  3 	1  7 	4  7 
ORANG TUA	PENDIDIK	PSIKIATER	PSIKOLOG
2  7 	1  7 	4  7 	
ADMINISTRATOR	SOPIR AMBULAN	APOTEKER	

BERKON TEMPLASI

LOBBY - PARKING AREA - R. ISOLASI
- AREA SEDEKAH - MUSHOLA -

3  3 	3  3 	5  3 	5  3 
SISWA SD	SMP	SMA	MAHASISWA
2  3 			
PENJAGA			






BERDISKUSI

LOBBY - PARKING AREA - R. TUNGGU
- AREA PODIUM - AREA DISKUSI -

20  2 	20  3 	2  2 
SISWA SMA	MAHASISWA	PENDIDIK

HOBİ (BERMUSIK)

LOBBY - PARKING AREA - R. STUDIO
- AREA PERFORM -

5  3 	5  3 	5  4 	5  5 
SISWA SD	SMP	SMA	MAHASISWA
2  1 	2  2 	2  7 	7  6 
ORANG TUA	PENDIDIK	TEKNISI	PENDATANG

MAINTENANCE

LOBBY - PARKING AREA - AREA BANK SAMPAH
- AKSES PERSAMPAHAN

2  1 
BANKER SAMPAH

PARKIR

LOBBY - PARKING AREA - R. JAGA
- AREA MENARIK BIAYA

2  16 
TUKANG PARKIR

PENGELOLA

LOBBY - PARKING AREA - R. MUSYAWARAH
- AREA MEMANTAU

3  7 
MANAJER PENGELOLA

KEAMANAN

LOBBY - PARKING AREA - R. CCTV
- R. MEMANTAU - PARKIR AMBULAN

3  24 	2  24 
SATPAM	KONTROLER

AKUMULASI DIMENSI RUANG

MAKAN

LOBBY - PARKING AREA - KANTIN - TOILET
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 2 m2 @5= 10 m2
 ZONA PARKIR
 5 m2 @2= 10 m2
 TEMPAT DUDUK
 9 m2 @1= 9 m2
 KASIR
 5 m2 @3= 15 m2
 LEMARI PENYIMPANAN MAKANAN

BERBINCANG

LOBBY - PARKING AREA - KAFE - TOILET
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 0,25 m2 @64= 16 m2
 TEMPAT DUDUK
 9 m2 @1= 9 m2
 KASIR
 12 m2 @1= 12 m2
 MEJA BAR

BERSANTAI

LOBBY - PARKING AREA - SITTING AREA - EXIT
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 16 m2 @6= 96 m2
 KURSI DUDUK

BERGERAK

LOBBY - PARKING AREA - RUANG GANTI - LAPANGAN
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 2 m2 @10= 20 m2
 TOILET
 1 m2 @30= 30 m2
 KURSI PENONTON

MENGOBATI

LOBBY - PARKING AREA - R. ADMIN - R. ANTRI-
 RUANG PERAWATAN - R. KONSELING - APOTEK
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 1,5 m2 @1= 1,5 m2
 ADMIN DESK
 0,5 m2 @12= 6 m2
 KURSI
 1,5 m2 @1= 1,5 m2
 DESK OBAT
 3 m2 @3= 9 m2
 LEMARI OBAT

BERKON TEMPLASI

LOBBY - PARKING AREA - R. ISOLASI
 - AREA SEDEKAH - MUSHOLA -
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 0,5 m2 @16= 8 m2
 YOGA SHEET
 1 m2 @4=4 m2
 KANDANG BURUNG
 2 m2 @16=32 m2
 TEMPAT WUDU

BERDISKUSI

LOBBY - PARKING AREA - R. TUNGGU
 - AREA PODIUM - AREA DISKUSI -
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 2 m2 @1= 2 m2
 DESK
 5 m2 @1= 5 m2
 SOUND SYSTEM

HOBİ (BERMUSIK)

LOBBY - PARKING AREA - R. STUDIO
 - AREA PERFORM -
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 25 m2 @3= 75 m2
 BAND SET

MAINTENANCE

LOBBY - PARKING AREA - AREA BANK SAMPAH
 - AKSES PERSAMPAHAN
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 10 m2 @1= 10 m2
 BAK SAMPAH KERING
 10 m2 @1= 10 m2
 BAK SAMPAH KIMIA

PARKIR

LOBBY - PARKING AREA - R. JAGA
 - AREA MENARIK BIAYA
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 4 m2 @1= 4 m2
 STAND PENJAGA
 1,2 m2 @1= 1,2 m2
 MEJA

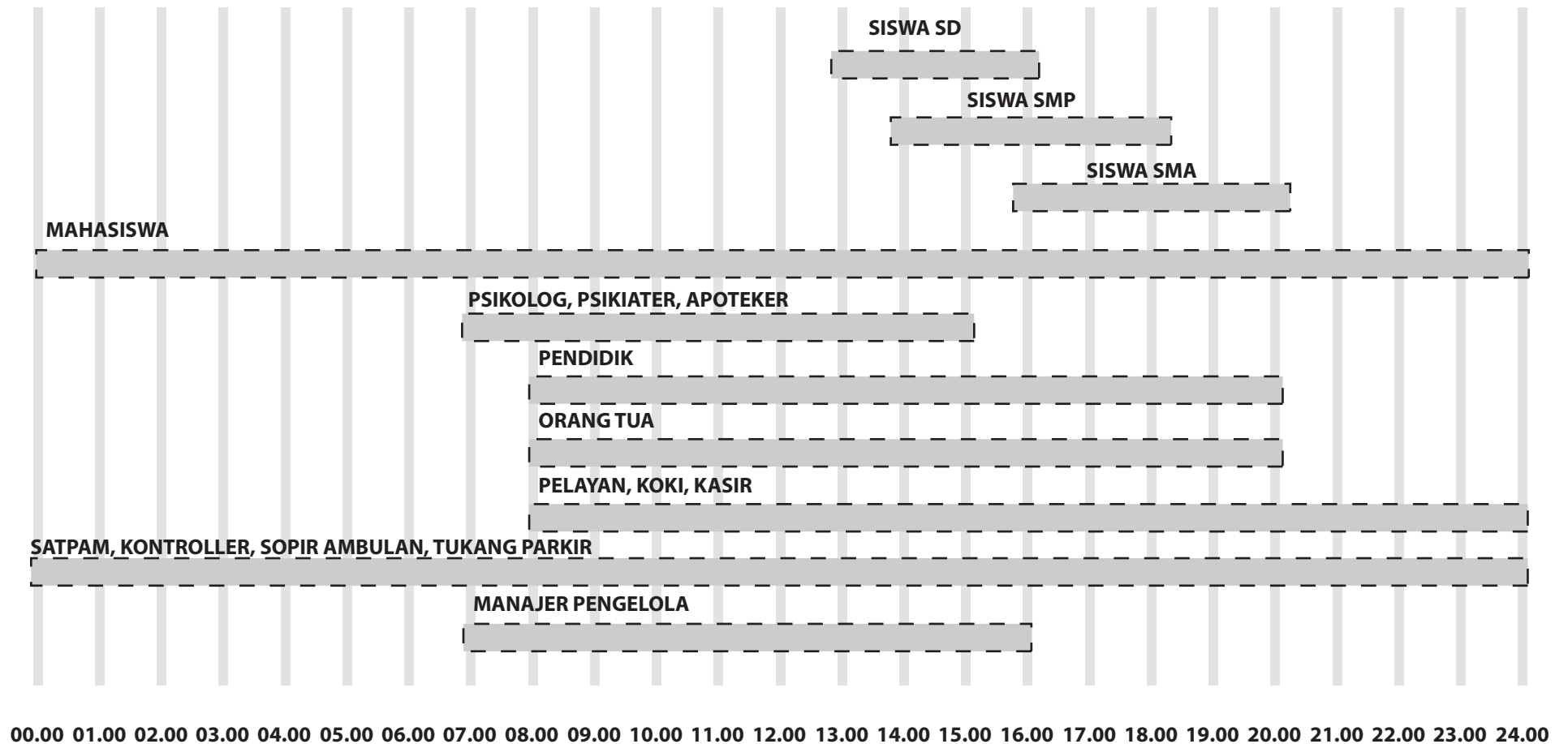
PENGELOLA

LOBBY - PARKING AREA - R. MUSYAWARAH
 - AREA MEMANTAU
 13 m2 @1= 13 m2
 RECEPTIONIST
 2 m2 @4= 8 m2
 DESK
 2 m2 @1= 2 m2
 SLIDE SYSTEM

KEAMANAN

LOBBY - PARKING AREA - R. CCTV
 - R. MEMANTAU - PARKIR AMBULAN
 1,5 m2 @1= 1,5 m2
 MEJA RECEPTIONIST
 1 m2 @8= 8 m2
 LCD
 5 m2 @3= 15 m2
 DESK PC

Diagram Massa Waktu User



Dengan memerhatikan pola waktu pengguna dalam beraktivitas pada tapak. Maka hal ini akan mempermudah pola pengembangan rancangan melalui prinsip-prinsip restorative yang memerhatikan potensi alam dan intensive pada titik-titik zona massa dominan.

REKAPITULASI RUANG

LOBBY

45 m²

PARKIR

10 m²

KANTIN

144 m²

TOILET

40,5 m²

KAFE

240 m²

SITTING AREA

385 m²

R. GANTI

40,5 m²

LAPANGAN

660 m²

R. ANTRI

126 m²

R. PENGOBATAN R. KONSELING

27 m²

APOTEK

27 m²

R. KEAMANAN

70 m²

R. ISOLASI

286 m²

AREA SEDEKAH

130 m²

MUSHOLA

200 m²

AREA PODIUM

38 m²

AREA DISKUSI

62 m²

R. STUDIO

75 m²

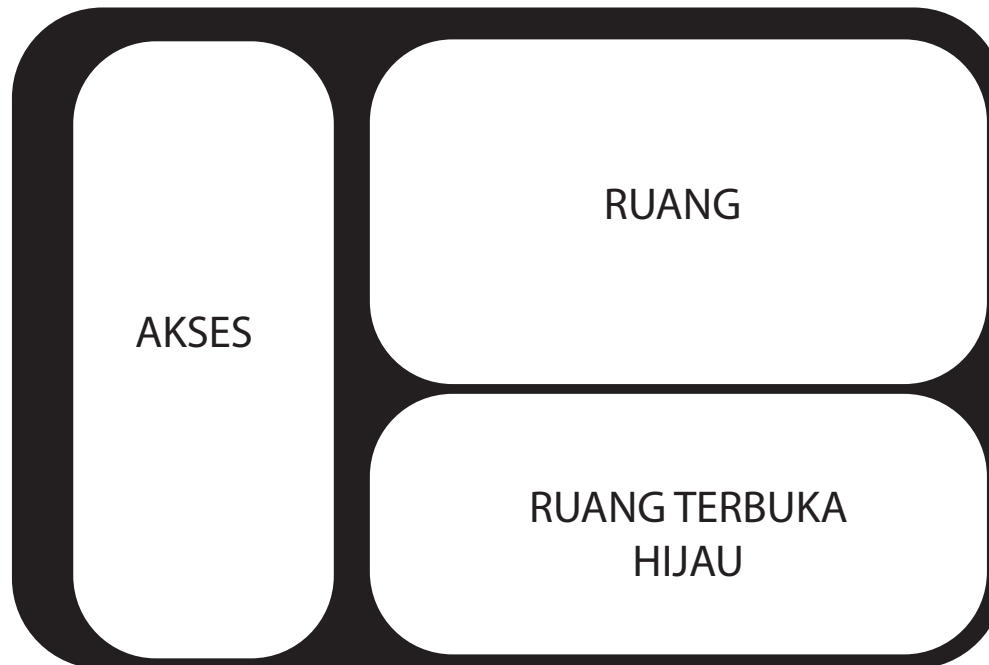
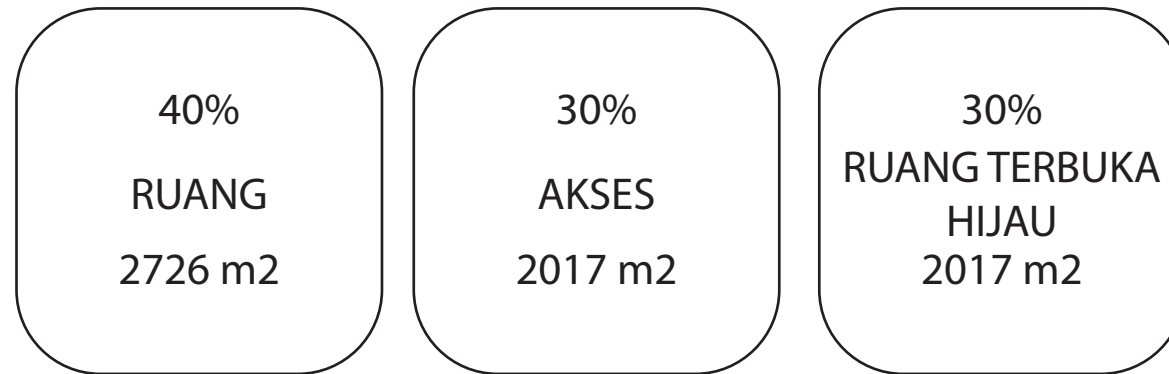
BANK SAMPAH

50 m²

R. PENGELOLA

70 m²

DIAGRAM PERUNTUKAN LAHAN



KARAKTERISTIK RUANG

 SOCIAL

 ACCESS

 IDENTITY

 NATURE

 LIGHT

 SURPRISE

LOBBY



PARKIR



KANTIN



TOILET



KAFE



SITTING



R. GANTI



LAPANGAN



R. ANTRI



KLINIK (KONSELING & PENGobatan)



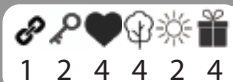
APOTEK



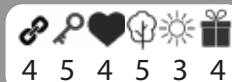
R. KEAMANAN



R. ISOLASI



AREA SEDEKAH



MUSHOLA



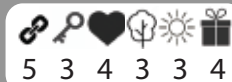
AREA PODIUM



AREA DISKUSI



R. STUDIO



BANK SAMPAH



R. PENGELOLA



DIAGRAM PERSYARATAN RUANG

	LIGHTING	SHADOW	GREENWAYS	BIODIVERSITAS	HISTORIS	NOSTALGIA	INVITABLE	ICONIC ART	AKSESABLE	MIXUSED	CAHAYA ALAMI	FILTER CAHAYA	TAMAN BATU	FITUR AIR	PRODUK ENERGI	BERLAMA-LAMA	MOMEN IKONIK	LOCAL FABRIC	SOCIAL ACTIVE	KACA SURYA
LOBBY	●	□	□	●	●●	●●	●●●	●●●	●●●	●	●●●	●	□	□	□	□	●●	●●●	●●	□
PARKIR	●●●	●●●	●●	●●	●●	●	●	□	●●●	●	●●●	●●●	●	□	●	□	□	●	□	●
KANTIN	●●●	●●●	●●	●	●●●	●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●	●●	□	●●●	●●	●●	●●●	●●
TOILET	●	●	●●	●	●	●	□	●	●●●	□	●●	●	●	□	●●	□	●	●●	□	●●
KAFE	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●	●●	●	●●●	●●●	●●●	●●●	●
APOTEK	●●●	●	●●	●●	●●	●●	□	□	●●	●	●●	●●●	●●●	●●●	●●	□	●	●●	●	●●●
R. KEAMANAN	●●	●●●	●●●	●●●	●	●	□	●	●●●	●●	●●●	●●●	□	□	●●●	●●●	●	●●	●	●●
R. ISOLASI	●	●	□	●●●	□	●●●	□	●●	□	□	●	●	●●●	●●●	□	●●●	●●●	●●●	□	●
AREA SEDEKAH	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●	●●●	●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●
MUSHOLA	●●●	●●●	●●	●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●	●●●	●●●	●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●	●●●
AREA PODIUM	●●●	●●●	●●	●	●●	●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●	●	●●	●●	●●	●●●	●●●	●●
AREA DISKUSI	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●	●●	●●●	●●●	●●●	●●
R. STUDIO	●●●	●●	●●●	●●●	●	□	●	●●	●●●	●	●	●	□	●●●	●●	●●	●●●	●●●	●●●	●●
BANK SAMPAH	●●●	●●●	●●●	●	□	□	□	□	●●	□	●●●	●●●	□	□	●●	□	□	●	□	□
R. PENGELOLA	●●●	●●●	●●●	●●	●●	●●	●	●●	●●	●●	●●	●●●	●	●●	●●	●	●●	●●●	●●●	●
LAPANGAN	●●●	●●●	●●●	●●●	□	□	●●●	●●	●●●	●●	●●●	●●	●	●●	●●	●●	●●	●●	●●●	●
R. ANTRI	●●●	●●●	●●●	●●	●●	●●	□	●●	●●●	●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●	●●	●	●●	●●	●
KLINIK	●●●	●●●	●●●	●●	●●	●●	●●●	●●	●●●	●●	●●	●●	●●●	●●●	●●	●●	●	●●	●●	●
R. GANTI	●●●	●●●	●●●	●	●●	●●	□	□	●●●	●●	●●	●●	●	□	●	□	●●	●●	□	●
SITTING AREA	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●●●	●	●●●	●●●	●●●	●●	●

□

Tidak Perlu

●

Cukup Perlu

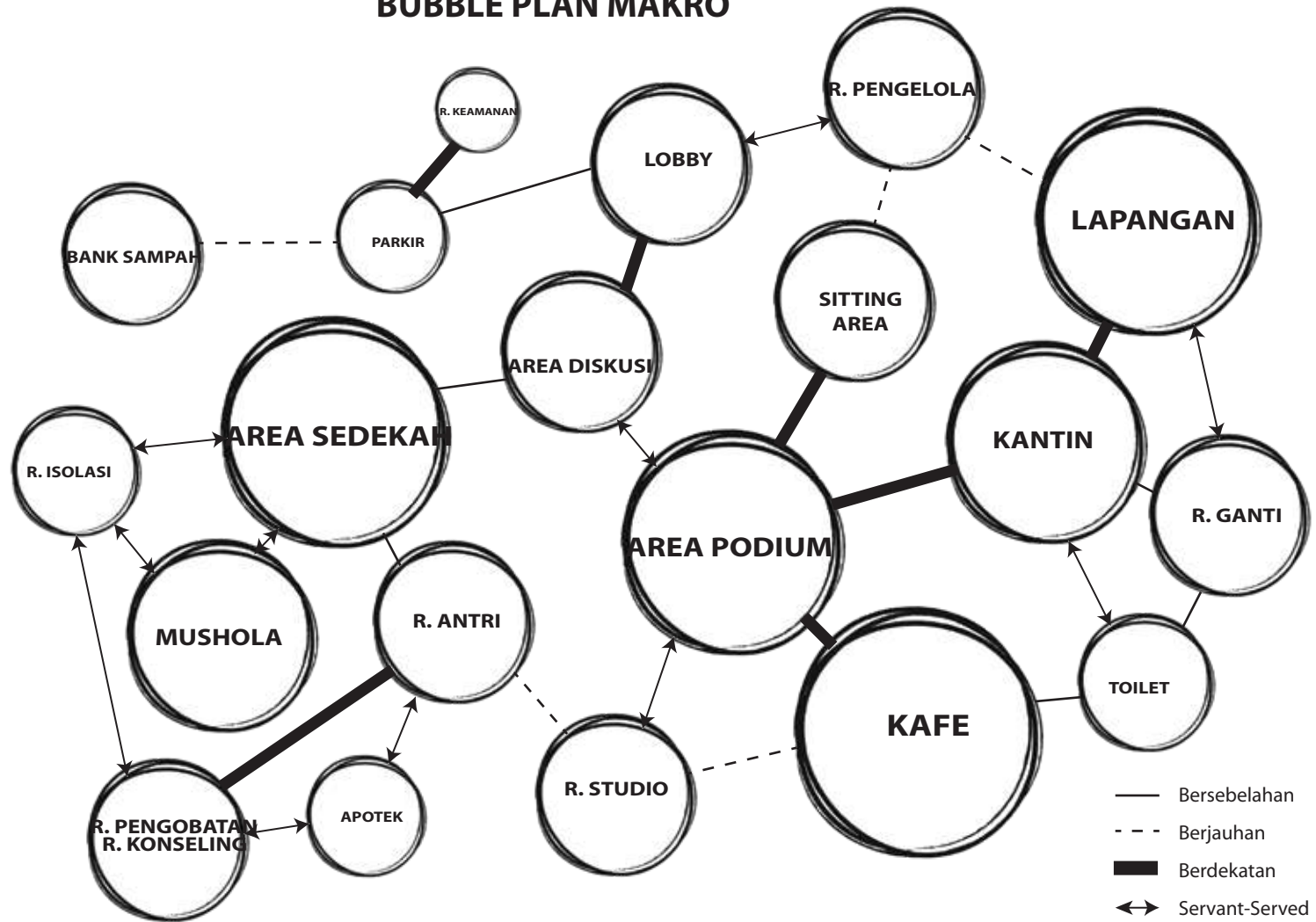
●●

Diperlukan

●●●

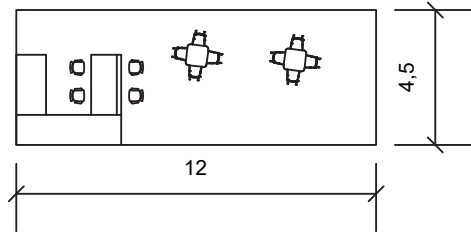
Sangat Diperlukan

BUBBLE PLAN MAKRO

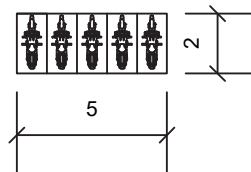


ZONE PLAN

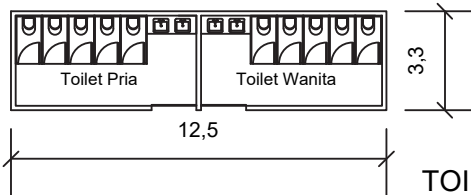




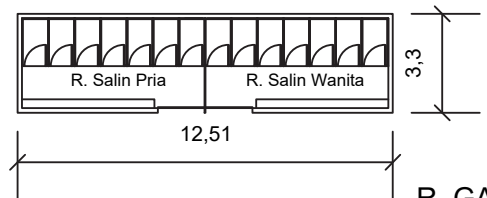
LOBBY



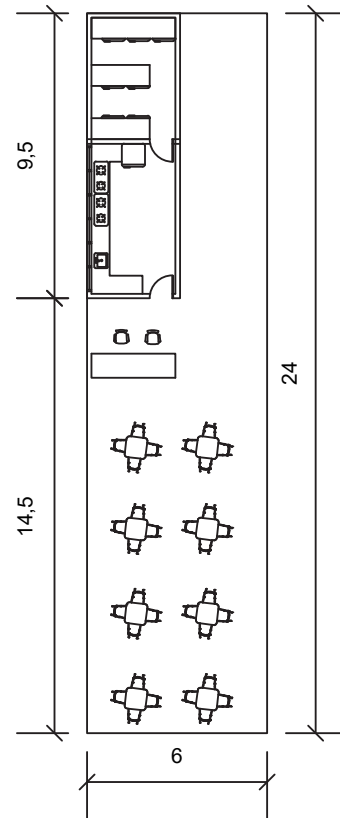
PARKIR



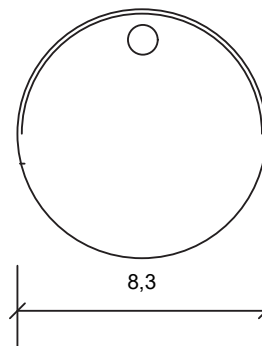
TOILET



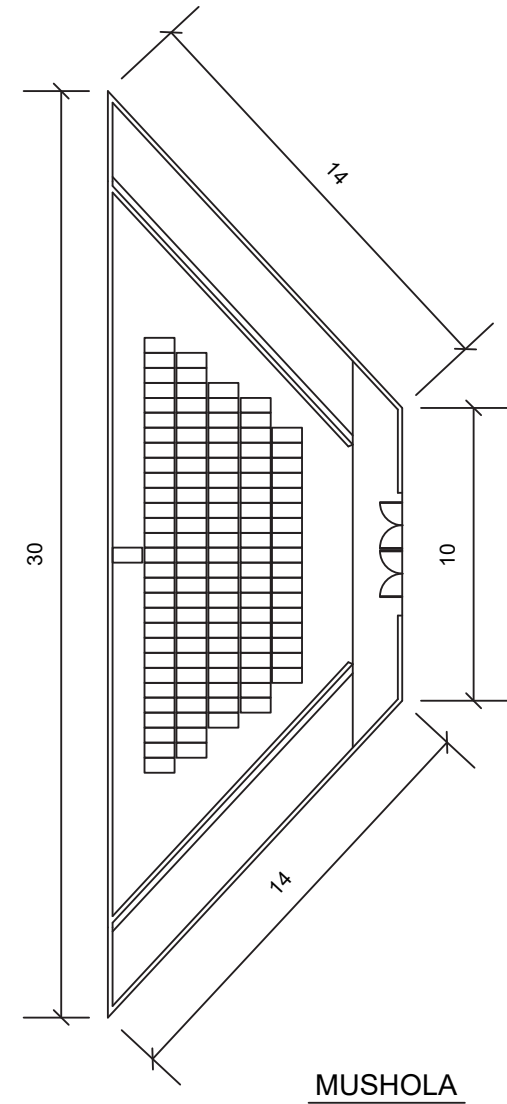
R. GANTI



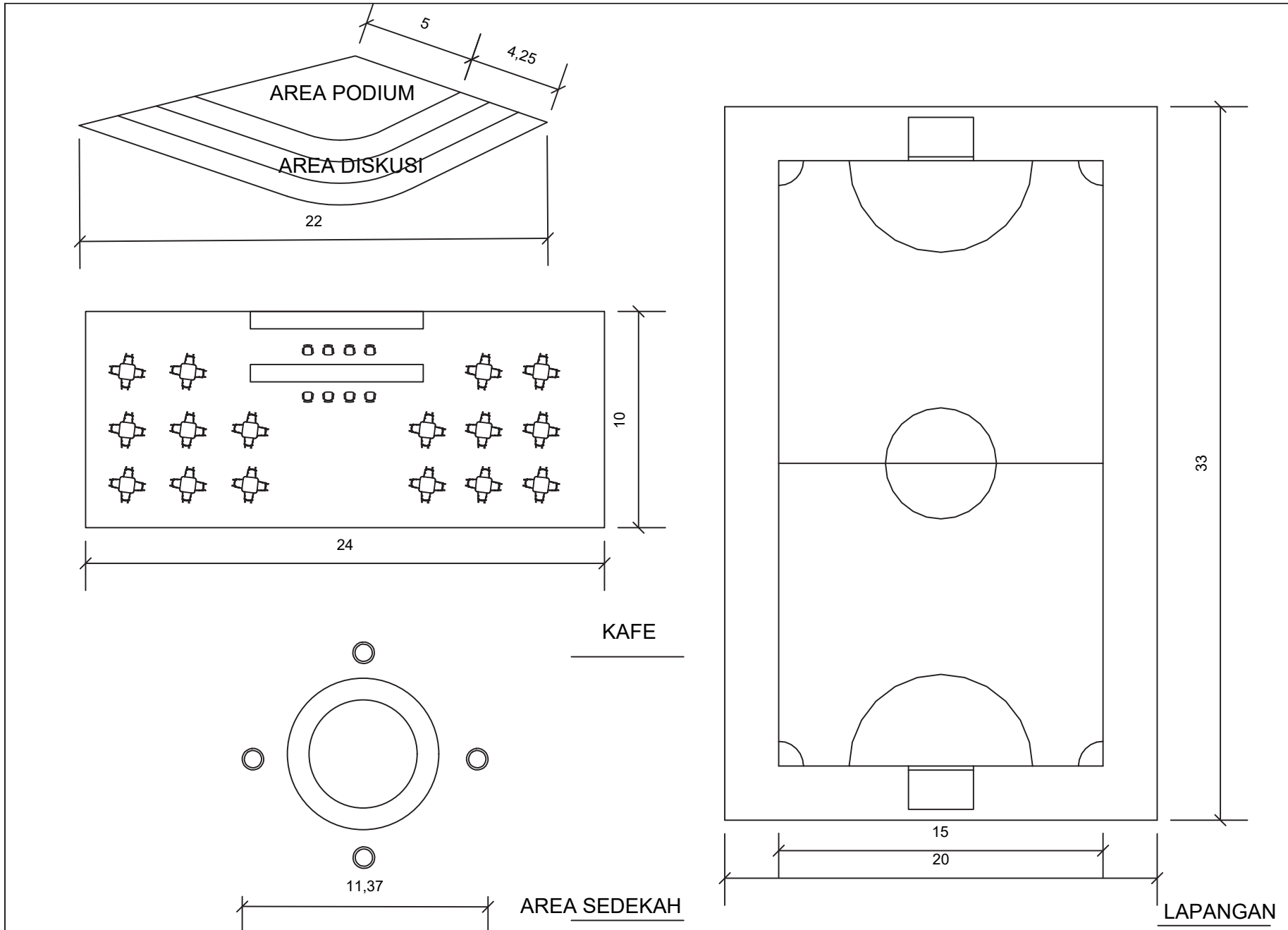
KANTIN

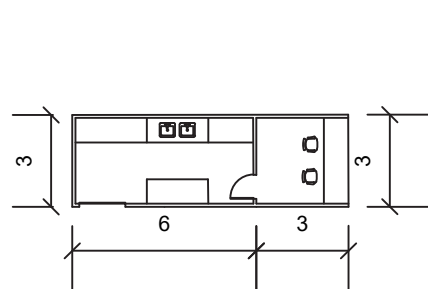


R. STUDIO

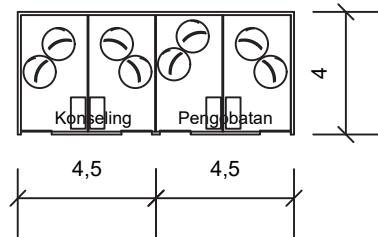


MUSHOLA

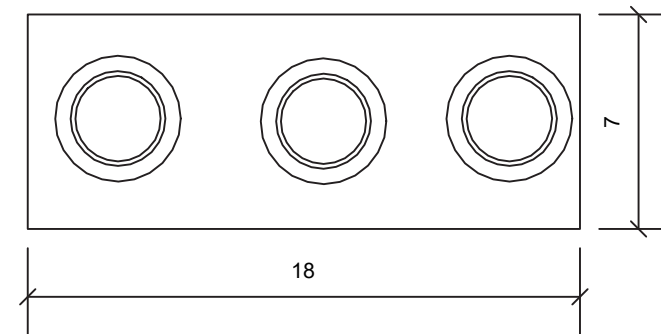




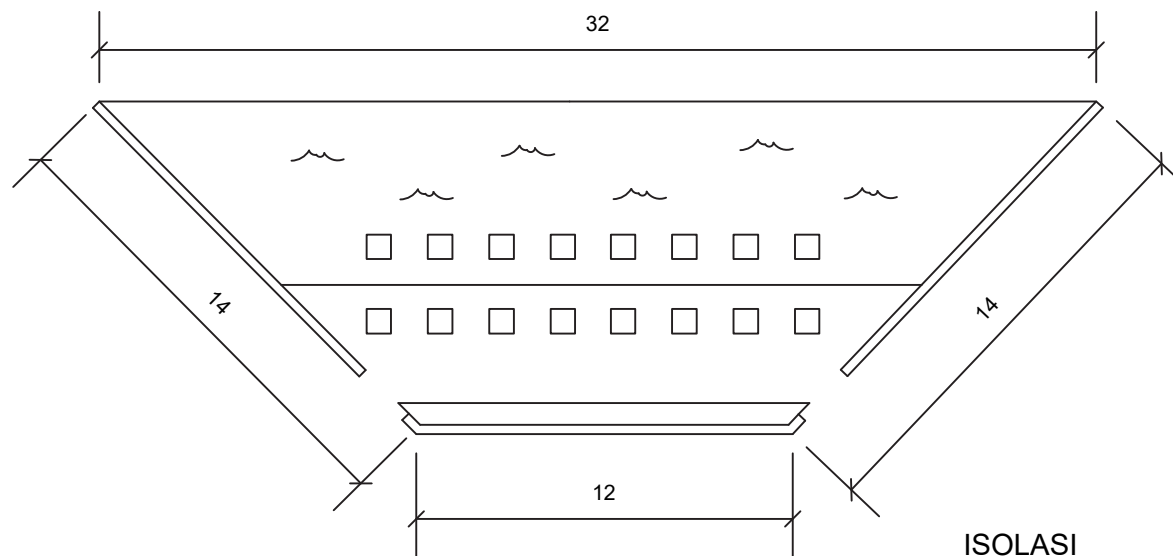
APOTEK



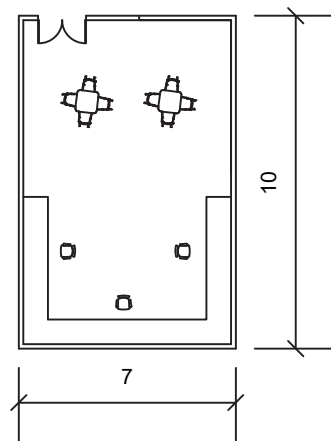
R. PENGOBATAN KONSELING



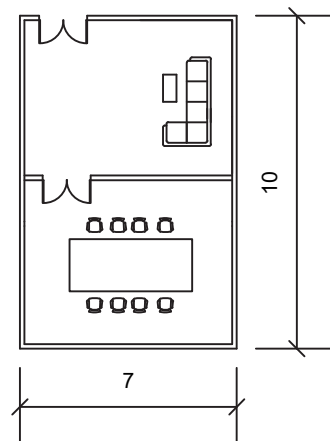
R. ANTRI



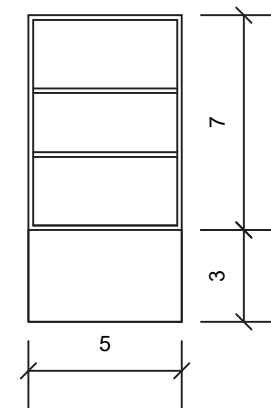
ISOLASI



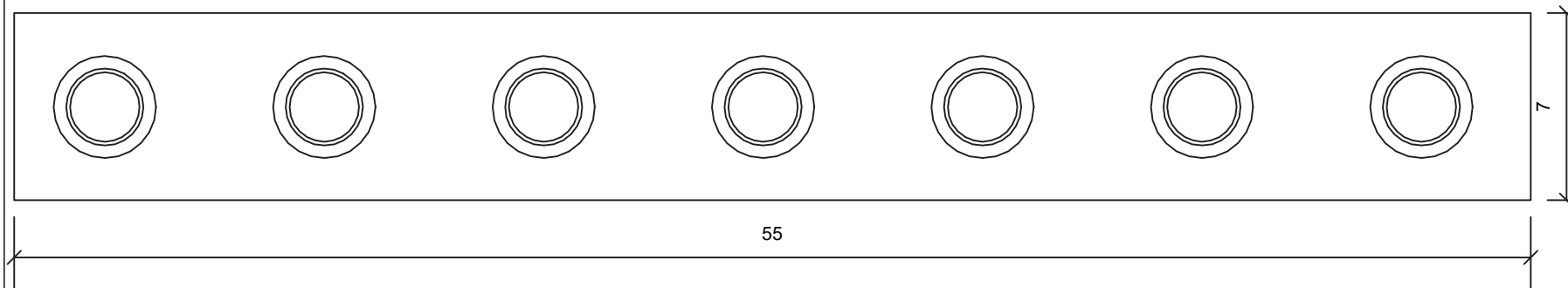
R. KEAMANAN



PENGELOLA

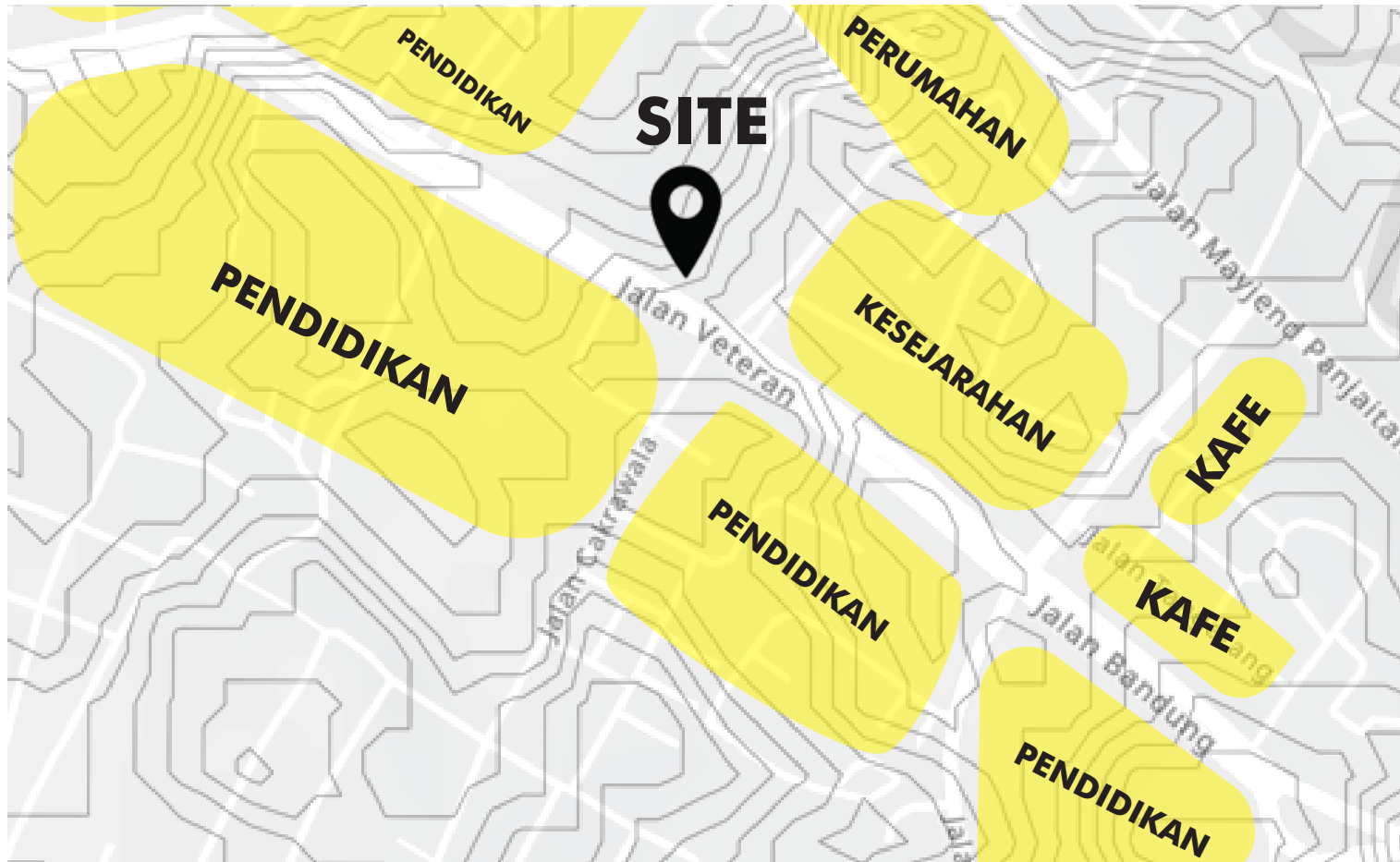


BANK SAMPAH



SITTING AREA

ANALISIS KAWASAN



LOKASI KAWASAN JALAN VETERAN BANDUNG

Fungsi Kawasan

Didominasi dengan banyaknya institusi pendidikan mulai dari SD sampai dengan perguruan tinggi dengan jarak yang relatif berdekatan satu sama lain. Namun juga terdapat area-area yang digunakan untuk berkumpul seperti kafe

Situs Kesejarahan

Terdapat 3 institusi pendidikan tertua di Kota Malang yang menjadi cikal bakal-nya perkembangan kawasan ini. Diantaranya SMA 1,3, dan 4 Kota Malang yang berlokasi di jalan Tugu

Lokalitas

Nilai lokalitas yang terkandung dalam kawasan ini sangatlah banyak diantaranya tradisi orang yang berbahasa dibalik-balik, bentukan-bentukan iconic gate universitas, hingga tugu iconic yang terletak di taman tengah jalan Veteran Bandung.

Penghijauan

Didominasi dengan banyaknya institusi pendidikan mulai dari SD sampai dengan perguruan tinggi dengan jarak yang relatif berdekatan satu sama lain. Namun juga terdapat area-area yang digunakan untuk berkumpul seperti kafe

ANALISIS KAWASAN



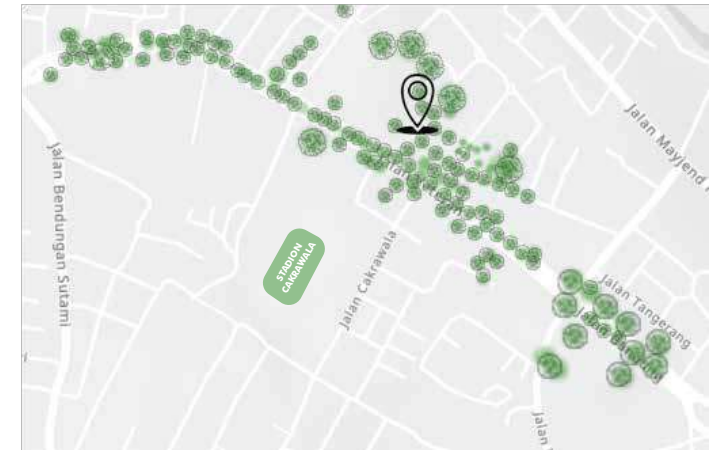
JANGKAUAN SEKOLAH

Jangkauan sekolah yang sangat berdekatan dengan jarak 50 m hingga 650 meter dalam satu kawasan. Hal ini akan membuat site akan mudah dijangkau sehingga akan lebih cocok untuk mengajak pengunjung menggunakan usaha fisik (berjalan atau bersepeda) untuk mengunjungi site tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan elemen-elemen desain untuk mengajak pengunjung melakukannya.



LALU LINTAS KENDARAAN

Kondisi lalu lintas kendaraan pada kawasan jalan Bandung Veteran memiliki rata-rata kecepatan 60 km/jam. Hal tersebut memberikan dampak pada penataan massa kawasan yang harus diberikan jarak yang cukup jauh dari jalan untuk mengurangi efek kebisingan serta mengurangi efek dari pencemaran udara yang disebabkan oleh asap kendaraan

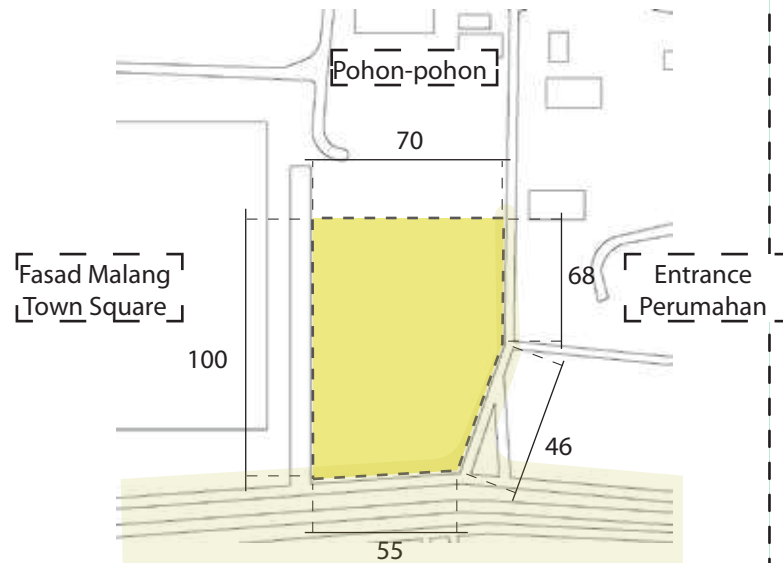


PENGHIJAUAN

Kondisi elemen vegetasi pada kawasan dinilai cukup secara kualitasnya. Hal ini terlihat dari banyaknya pohon yang tersusun rapi pada area tengah jalan Veteran dan Bandung. Sehingga hal memberikan dampak yang cukup mendukung untuk mengurangi efek polusi dan kebisingan lalu lintas.

ANALISIS TAPAK

Dimensi dan Regulasi

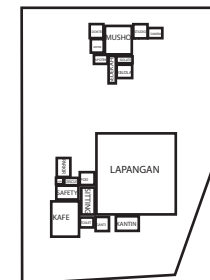


「 JI Veteran-
Bandung 」



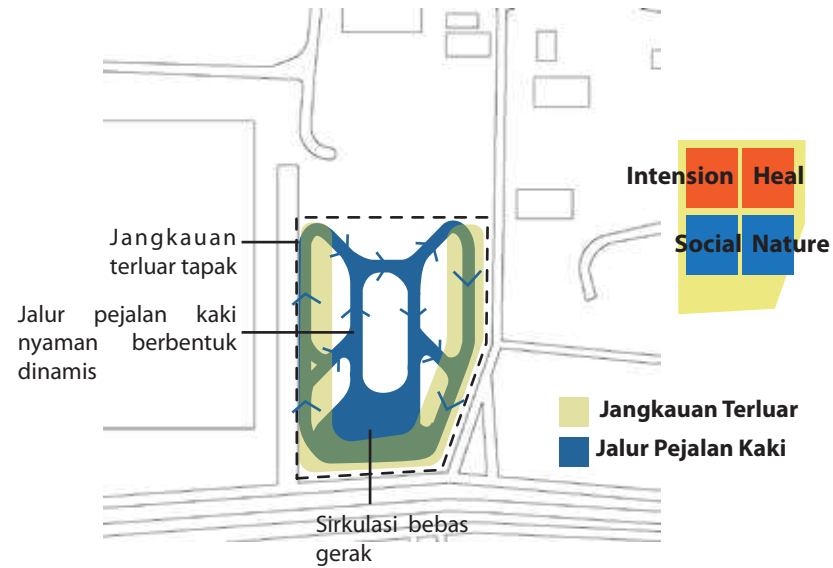
Penyesuaian penataan massa dengan site

Akses

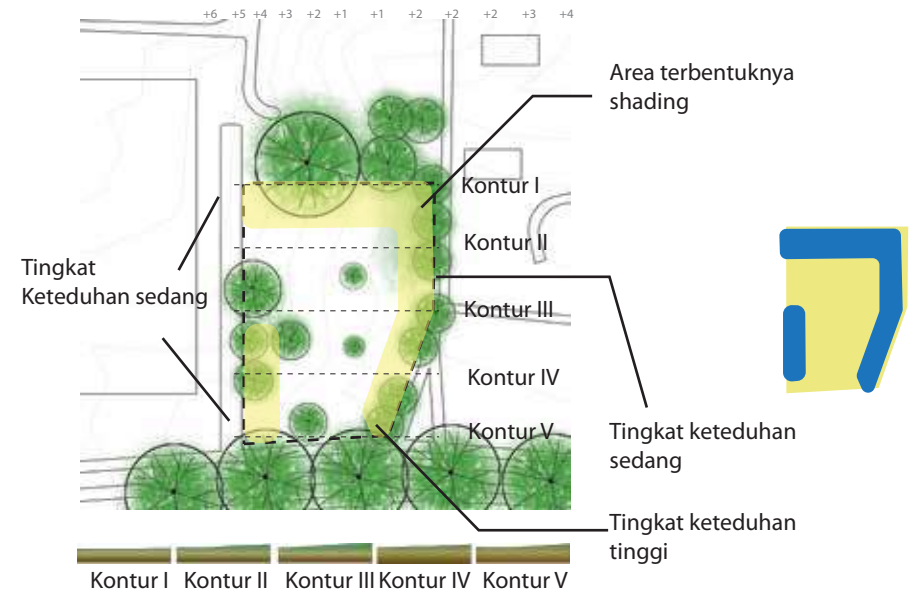


Memisahkan area privat dan area publik dengan garis partisi semu. Sehingga muncul ruang-ruang yang berpotensi sebagai elemen transisi dengan lingkungan luar tapak. Yaitu area pemberhentian kendaraan umum yang cukup didekatkan dengan jalur sirkulasi kendaraan bermotor.

Sirkulasi



Topografi, Hidrologi dan Vegetasi

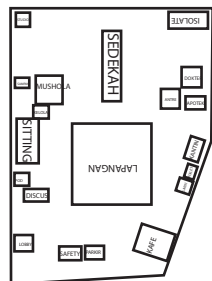
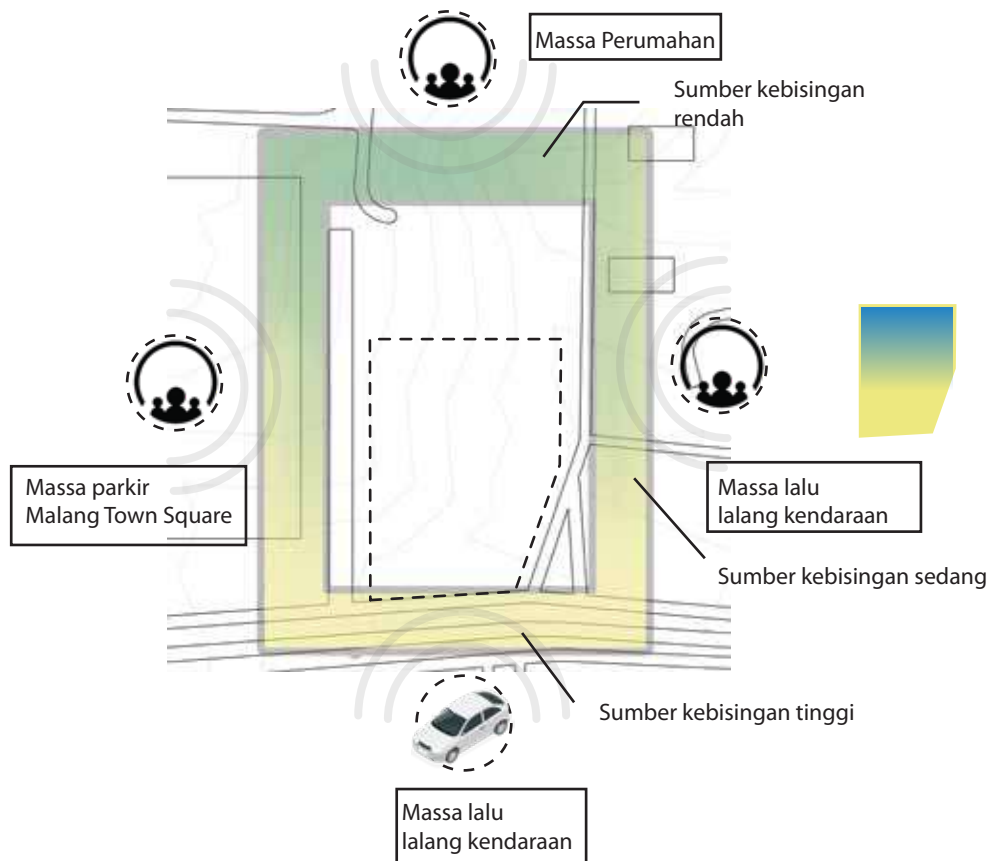


Lajur akses secara utama yang dapat dilalui pada area depan dan samping kanan. Oleh karena itu potensi yang dapat diusulkan adalah sirkulasi berbentuk jalur dinamis yang memiliki ciri karakter bebas bergerak, luwes, dan bersahabat. hasil dari elemen sirkulasi memunculkan ruang pergerakan sebagai penghubung antar bangunan.



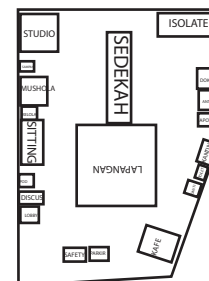
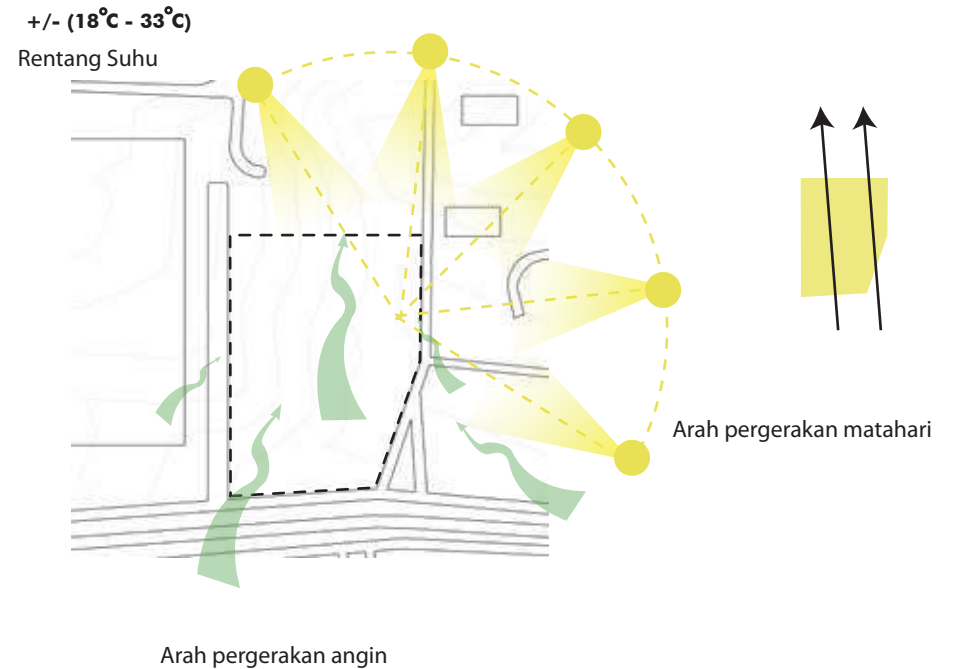
Pemetaan area dengan tingkat kelembaban berbeda yang digunakan untuk memosisikan ruang yang membutuhkan kenyamanan suhu. Ruang-ruang tersebut didominasi ruang semi privat ke privat seperti ruang kontemplasi, studio musik, dan kafe.

Kebisingan dan Demografi



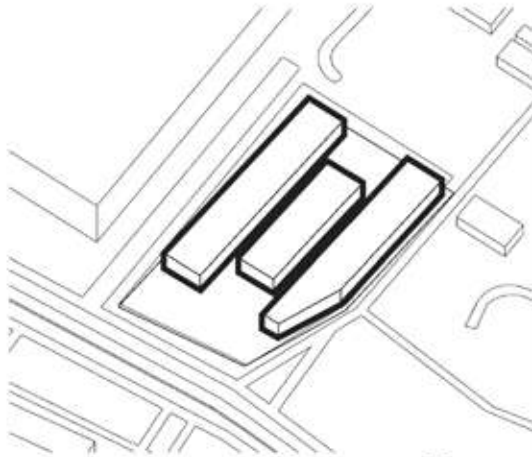
Posisi-posisi ruang yang disesuaikan dengan respon kebisingan yang datang dari luar site. Potensi ini cocok diterapkan pada ruang-ruang yang membutuhkan ketenangan dan membutuhkan keramaian (publik). Sehingga ruang tersebut dapat membuat setiap pengguna yang datang merasa bahagia sesuai karakter kepribadian masing-masing.

Klimatologi



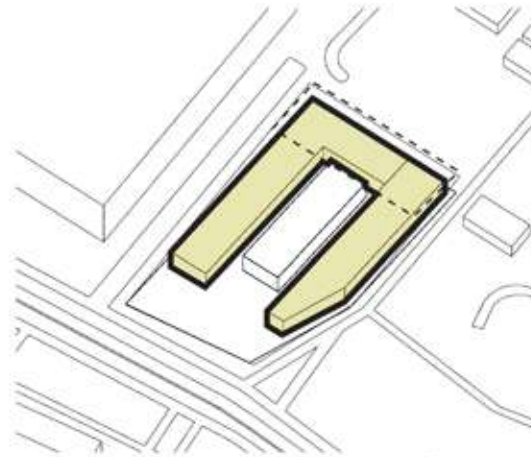
Kebutuhan pengudaraan sangat diperlukan pada healing space. Keperluan ini meningkatkan pengalaman alam yang dirasakan oleh pengguna. Maka posisi bangunan harus mampu menangkap dan membagikan ke semua objek ruang yang lainnya.

ANALISIS BENTUK



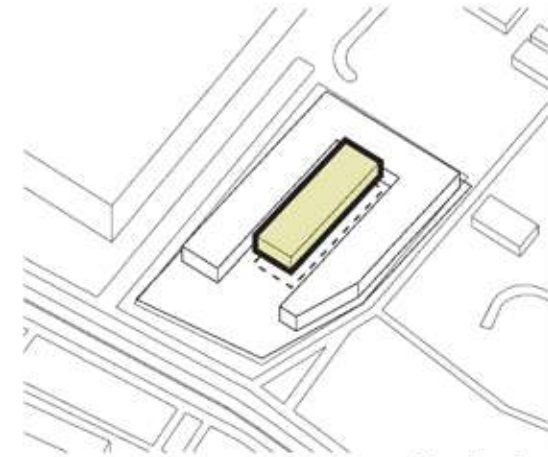
Massa

Pemasukan elemen massa dalam Site dengan penyusunan secara makro



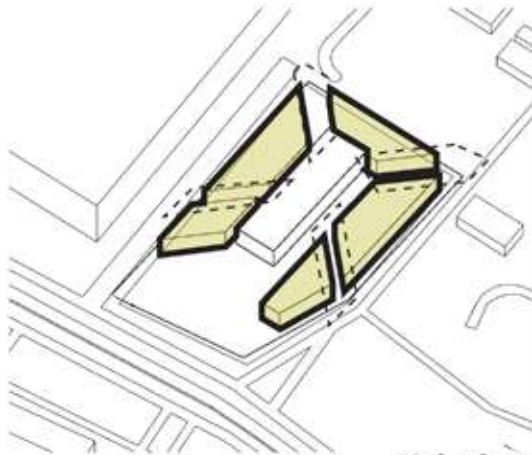
Konektivitas

Menghubungkan seluruh elemen ruang dengan satu massa utama sebagai pusat penghubung



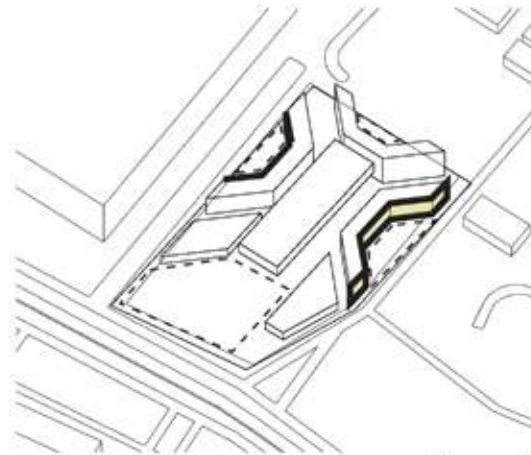
Ruang Terbuka

Mengangkat batas masif pada ruang pusat untuk menjadikan area tapak sangat terbuka tanpa partisi



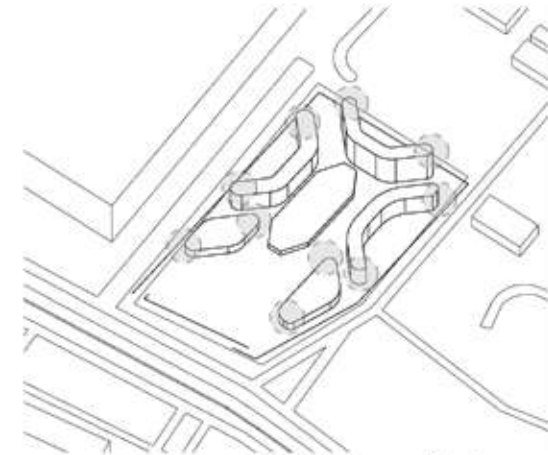
Sirkulasi

Memberikan Akses yang dapat dilalui dari segala arah dengan pola sirkulasi memusat



Fasad

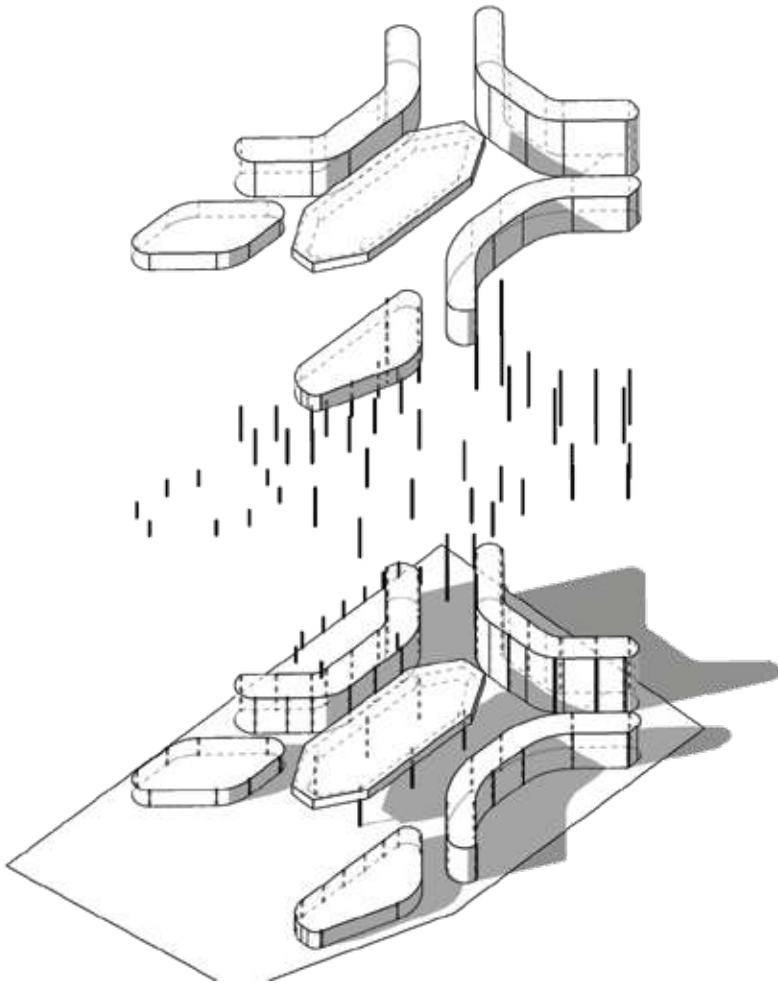
Sisi fasad pada bagian yang menjadi pandangan pengunjung ketika masuk diberikan permukaan yang lebih luas agar terkesan welcoming



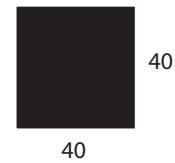
Nature

Bentukan organik yang meminimalisir sudut yang dimaksudkan untuk meluluhkan suasana tajam menjadi suasana santai

ANALISIS STRUKTUR

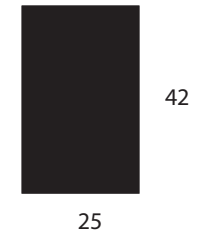


Kolom



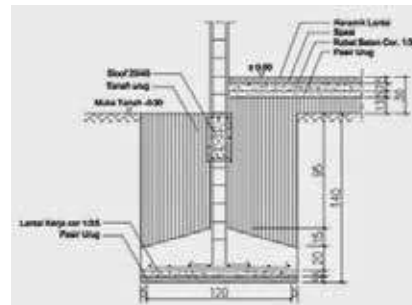
Kolom dengan ukuran 40x40 cm yang dapat menyokong balok dengan rentang jarak kurang lebih 500 cm. Kolom ini didominasi dengan rangka kuat seperti baja dikarenakan karakteristik objek yang rancangan yang meminimalisir partisi seperti dinding.

Balok



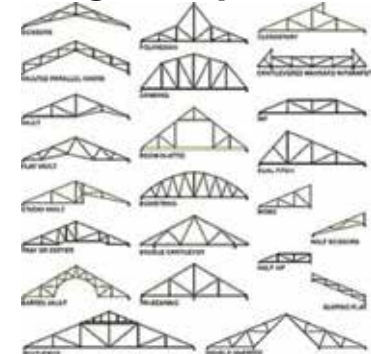
Balok dengan ukuran 42x25 ini dikalkulasikan dapat menyokong kekuatan atap dengan bentang 500 cm.

Pondasi



Pondasi cakar ayam ini digunakan pada partisi khusus yang memiliki karakteristik lebih masif daripada yang lain. Dikarenakan adanya objek yang memiliki elemen arsitektural yang lebih banyak untuk kebutuhan penyembuhan seperti penyusunan artwork

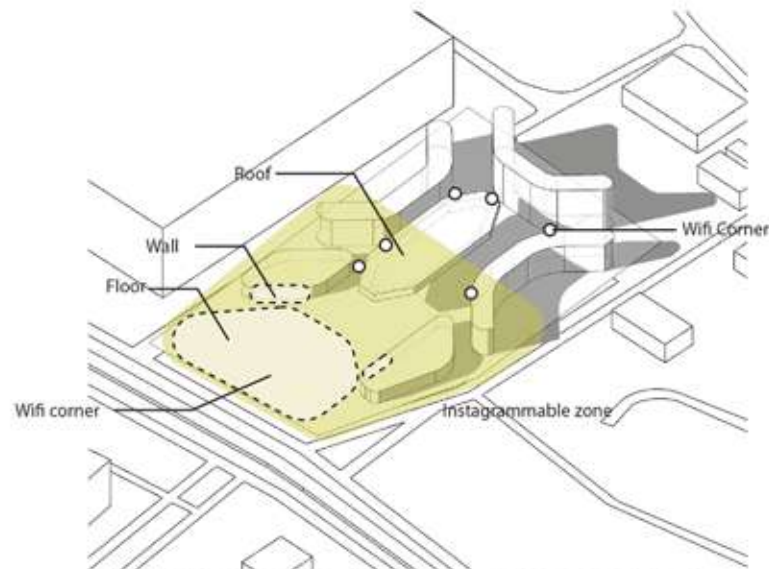
Rangka Atap



Rangka atap yang banyak digunakan adalah rangka dengan material baja ringan. Yang penyusunannya disesuaikan dengan bentang jarak antar kolom.

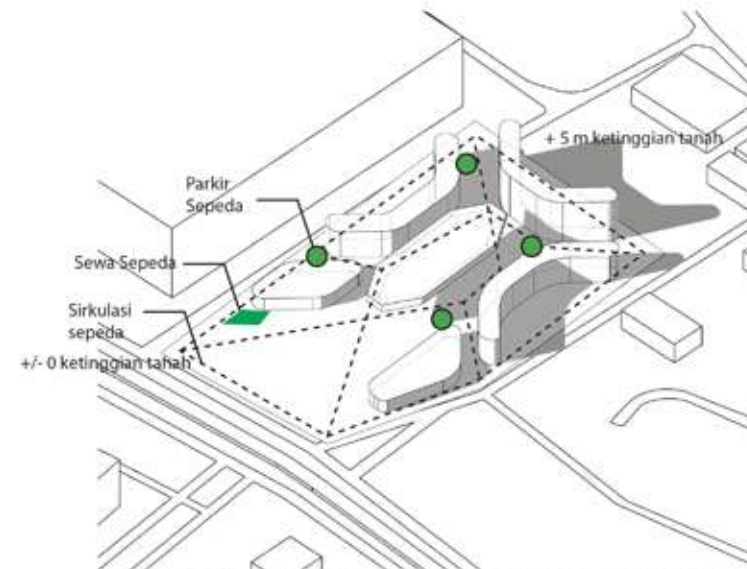
ANALISIS UTILITAS

Invitasi



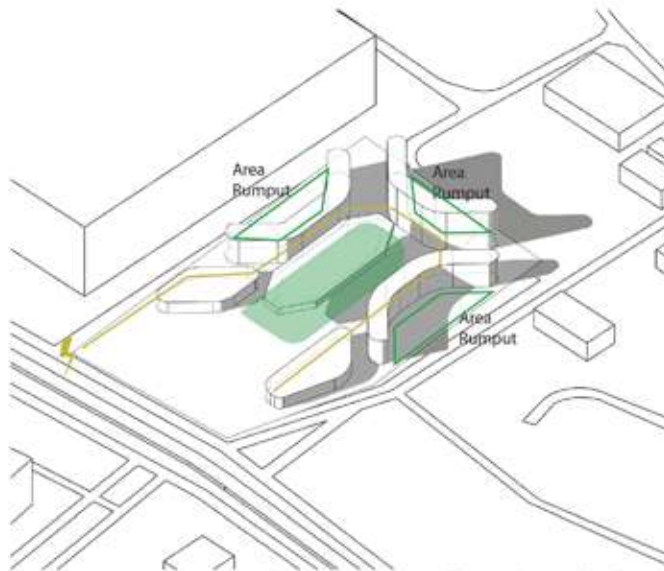
Diperlukannya elemen-elemen pengundang agar pelajar mau datang pada site. Elemen ini merupakan elemen yang menjadi hobi dikebanyakan milenial sekarang ini. Pengaplikasiannya mengambil dari ranah teknologi seperti instagrammable zone dan wifi corner.

Parkir



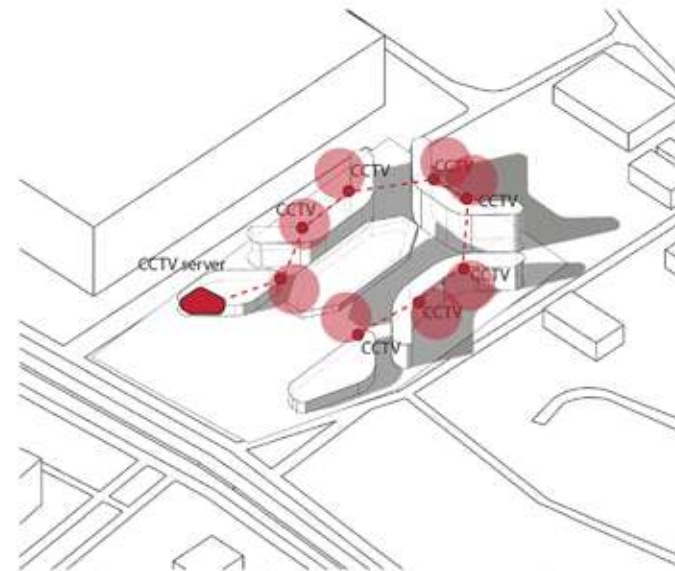
Sirkulasi pejalan kaki dan pesepeda sangat penting diutamakan pada healing space. Untuk membantu mobilitas pengguna. Oleh karena itu diperlukannya elemen pendukung parkir sepeda pada 4 titik jaringan dengan 1 area khusus untuk penyewaan sepeda agar semua pengguna dapat menggunakan keasyikan bersepeda pada objek rancangan.

Listrik, Air, Serapan



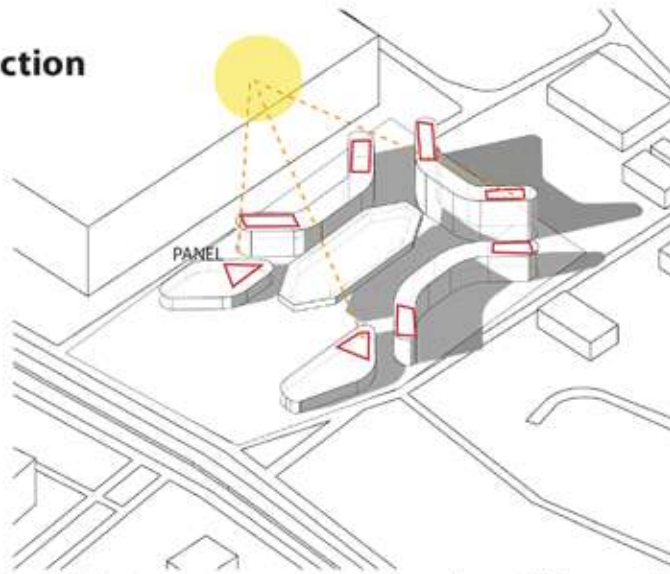
Akses pergerakan listrik dan air disusun dibawah tanah sehingga tidak terlalu mengganggu pandangan pengguna ketika melihat-lihat. Ini akan memberikan kesan pengalaman kebebasan. Sistem serapan air pada healing space ini memanfaatkan material alam yaitu penutup tanah berupa rumput yang dipalikasikan pada area-area terbuka hijau. Dan rumput ini sekaligus menjadi aspek utama dalam penyediaan pengalaman alami dan menyampingkan penutup tanah seperti paving.

Keamanan



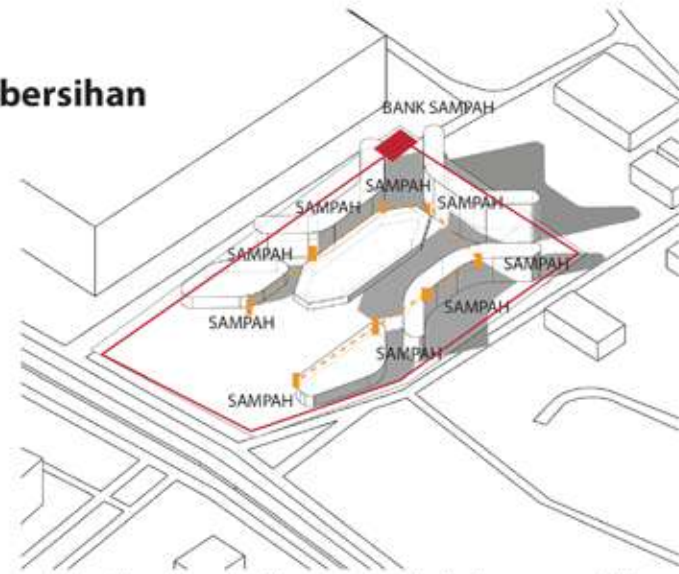
Sistem keamanan pada healing space ini menggunakan CCTV yang dipasang disemua sudut pandang bangunan. Ini akan sangat membantu bila mana terdapat pengguna yang mengalami masalah seperti hurtself, atau permasalahan fisik seperti jatuh dari sepeda. Sehingga ini akan segera mendapatkan penanganan dari medis.

Energy Production



Salah satu penerapan pendekatan happiness adalah memproduksi energi dari alam. Maka area-area yang menjadi sisi bertemunya langsung bersinggungan dari sumber energi (surya) cocok dipasang dengan panel surya. Energi ini kemudian dimanfaatkan pada alat-alat yang membutuhkan energi listrik.

Kebersihan



Kebersihan dalam healing space menjadi elemen yang tidak boleh dilupakan. Yang mana diperlukan sistem kebersihan yang baik. Jaringan sirkulasi pengangkutan sampah ini melalui lajur sirkulasi luar yang kemudian dihimpun di bank sampah yang diletakkan jauh dari kerumunan pengguna.

RUANG BAHAGIA

KONSEP DASAR

BAHAGIA

basis user



LIGHTING

Depresi Tingkat 10



KEBISINGAN

Depresi Tingkat 9



FURNITUR

Depresi Tingkat 8



MATERIAL

Depresi Tingkat 7



UTILITAS

Depresi Tingkat 6

Membuat seseorang menjadi bahagia membutuhkan proses yang tidak instan, sehingga dibutuhkan proses-proses yang mampu membuat seseorang menjadi lebih berani untuk keluar dari keterpurukan mental. Potensi-potensi elemen arsitektur yang dapat membantu membuat seseorang menjadi bahagia mulai dari lighting, kebisingan, furnitur, material, hingga utilitas. Masing-masing poin merupakan elemen arsitektur yang paling menyentuh dengan kondisi psikis seseorang.

RUANG

basis ruang



VEGETASI

Depresi Tingkat 5



AKSES

Depresi Tingkat 4



PARTISI

Depresi Tingkat 3



SIRKULASI

Depresi Tingkat 2



WARNA

Depresi Tingkat 1

Merubah suatu seseorang menjadi bahagia diperlukan juga suatu pengalaman ruang yang menggerakkan pola pikir negatif menjadi positif. Hal-hal tersebut dapat dicapai bilamana elemen-elemen ruang didesain dengan sangat memperhatikan vegetasi, akses, partisi, sirkulasi, dan warna. Sehingga pertumbuhan pola pikir positif akan membuat seseorang menjadi mau melakukan suatu pergerakan aktivitas. Aktivitas inilah yang akan melahirkan suatu kebahagiaan bagi para kaum muda khususnya pelajar.

KONSEP FUNGSI

PROGRAM MINDFULNESS



PROGRAM

Praktek : Meditate, Mindful in daily activity, Listen, Pray, be with nature,
Have an Adventure, do something for the first time, solve a puzzle

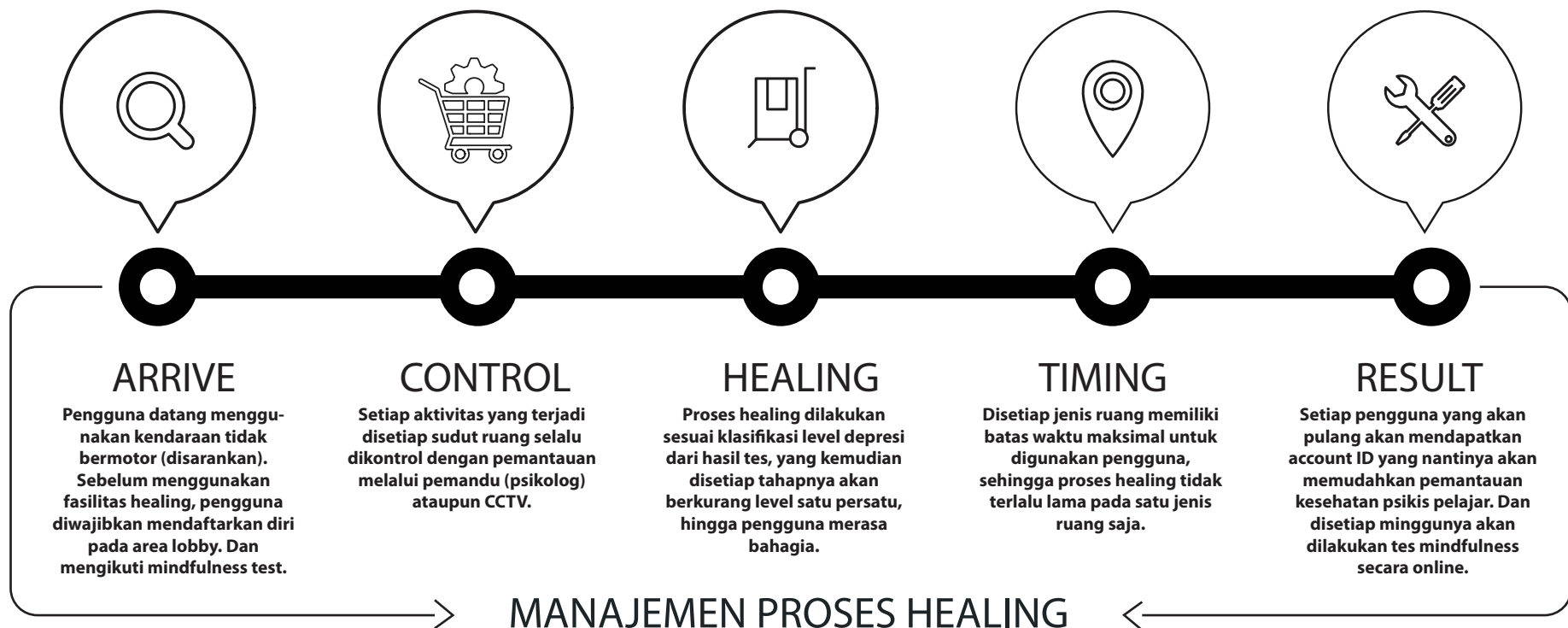
keadaan pikiran yang berfokus pada pengenalan tentang apa yang dirasakan pada saat ini, tanpa melalui penilaian. Mindfulness berarti membawa perhatian ke momen saat ini, sambil menerima dan mengenali segala pikiran, emosi, dan perasaan fisik apa pun.

Type text

Type text

FUNGSI HEALING		PERUNTUKAN USIA				SKALA DEPRESI										PROGRAM AKTIVITAS	TARGET HEALING (menurunkan 1 level)	SISTEM TEKNIS PSIKOLOGI	DURASI (jam)
		SD	SMP	SMA	MAHASISWA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
BERSOSIAL	BERBINCANG				✓											Laki-laki : Berbincang dengan topik yang dialami remaja laki-laki (Finansial, visi dimasa depan, hubungan dengan rekan, dll) Perempuan : Berbincang dengan topik yang dialami remaja perempuan (percintaan, hewan piaraan, hubungan sosial, dll)	MEMBANTU UNTUK MEMAAFKAN SEGALA KESALAHAN YANG DILAKUKAN OLEH DIRI SENDIRI	KOMUNIKASI DENGAN PSIKOLOG ATAU REKAN DEKAT (PANTAUAN CCTV)	0.15-2.00
					✓											Laki-laki : Menstimulasi pengguna untuk menikmati disetiap waktu yang dialami perdetiknya, melalui makanan yang mengenyangkan. Perempuan: Menstimulasi pengguna untuk menikmati disetiap waktu yang dialami perdetiknya, melalui makanan yang lezat.	MENUMBUHKAN RASA KEBERSAMAAN DENGAN ORANG LAIN	KOMUNIKASI DENGAN REKAN DEKAT (PANTAUAN CCTV)	0.15-3.00
	KONTEMPLASI			✓												Laki-laki : Melakukan perenungan terkait hal-hal yang selama ini sudah dilakukan baik kesalahan maupun kebaikan. Perempuan : Melakukan perenungan terkait hal-hal yang selama ini sudah dilakukan baik kesalahan maupun kebaikan.	MENGAJAK UNTUK MERENUNGKAN SEMUA HAL YANG DIALAMI	(PANTAUAN CCTV)	1.00-3.00
				✓												Laki-laki : Psikolog melakukan analisa pemecahan masalah pengguna melalui perbincangan yang bersifat inklusif. Perempuan : Psikolog melakukan analisa pemecahan masalah pengguna melalui perbincangan yang bersifat inklusif.	MEMBANTU MEMBERIKAN SOLUSI DARI SEGALA PERMASALAHAN PIKIRAN YANG DIHADAPI	BERKONSULTASI DENGAN PSIKOLOG	0.15-1.00
BERINTENSI	MELAKUKAN HOBI		✓													Laki-laki : Pengguna melakukan aktivitas yang disukai melalui (salah satunya) bermain musik yang dilakukan bersama psikolog. Perempuan : Pengguna melakukan aktivitas yang disukai melalui (salah satunya) bermain musik yang dilakukan bersama psikolog.	MEMBANTU MENCARI JATI DIRI MELALUI AKTIVITAS YANG DIMINATI	BERAKTIVITAS BERSAMA PSIKOLOG	0.15-1.00
			✓													Laki-laki : Pengguna melakukan diskusi bersama dengan orang lain (sesama pria dan seusia) dengan topik yang disukai oleh lelaki. Perempuan : Pengguna melakukan diskusi bersama dengan orang lain (sesama perempuan seusia) dengan topik yang disukai mereka.	MENGAJAK UNTUK MEMECAHKAN PERMASALAHAN	BERDISKUSI BERSAMA PENGGUNA LAIN (SEUSIA) (PANTAUAN CCTV)	0.30-2.00
	BERSANTAI	✓														Laki-laki : Menikmati ciptaan tuhan melalui aktivitas duduk bersantai yang dikelilingi dengan nuansa alam. Perempuan : Menikmati ciptaan tuhan melalui aktivitas duduk bersantai yang dikelilingi dengan nuansa alam.	MENGAJAK UNTUK MENIKMATI SEMUA CIPTAAN TUHAN	DUDUK BERSAMA DENGAN PENGGUNA LAINNYA (PANTAUAN CCTV)	0.15-3.00
		✓														Laki-laki : Melakukan aktivitas bermain futsal bersama dengan orang lain. Perempuan : Melakukan aktivitas berlari-lari pada jogging track (sirkulasi tapak) atau treadmill	MENGAKTIFKAN POTENSI UNTUK SEGERA MELAKUKAN PERUBAHAN POSITIF	PANTAUAN CCTV	0.10-1.00

Standar Operasional Prosedur Healing Space





KATEGORI RUANG HEALING

Pembagian kategori jenis penyembuhan bagi pengguna dari sisi dimensi keseimbangan batiniah dan lahiriyah.



KATEGORI PERMANEN

Proses penyembuhan yang erat kaitannya dengan alam batiniah, sehingga akan membuat pengguna merasakan kesembuhan sejati dari dalam hati dan pikiran dengan berhubungan langsung dengan Allah SWT.



Mushola



R. Sedekah



R. Bersyukur



R. Kerohanian



KATEGORI HIBURAN

Proses penyembuhan yang erat kaitannya dengan alam lahiriyah, sehingga akan membuat pengguna dapat mengalihkan permasalahan mereka sejenak dalam suatu aktivitas hiburan.



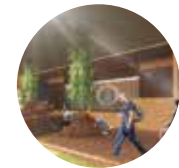
R. Musik



Lap. Futsal



R. Diskusi



Area Duduk



R. Terapi



Kafe



Kantin

APLIKASI



LIGHTING

Membiarkan sinar matahari masuk kedalam tapak dengan kadar 50% keatas dengan filter dari elemen-elemen yang memiliki sela-sela kecil seperti contohnya pohon rindang.



KEBISINGAN

Memberikan suatu elemen penghalang frekuensi kebisingan seperti dedaunan pohon atau material batu bata. Untuk meredam bisingnya suara terutama dari area bersifat publik



FURNITUR

Furnitur yang banyak diadopsi dari alam yang akan membuat seseorang dekat dan menyatu dengan jati diri dan jiwa alam. Dengan fungsi furnitur lebih dari satu.



MATERIAL

Material yang memiliki nilai lokalitas yang disusun berdampingan dengan material soft akan membuat stimulasi seseorang untuk beraktivitas.



UTILITAS

Akomodasi elemen teknologi terutama untuk keperluan instagrammable yang sudah menjadi jiwa dari para kaum muda khususnya pelajar di Malang.



VEGETASI

Tanaman-tanaman yang digunakan tentu harus memiliki fungsi penambah kesejukan, keindahan view, dan filter cahaya. Aplikasi tersebut berupa pohon besar dan bunga-bunga cantik



AKSES

Kebutuhan untuk keleluasaan beraktivitas tentu harus didukung dengan akses yang sangat mudah dijangkau. Sebisa mungkin semua ruang mudah terjangkau dari segala arah.



PARTISI

Elemen partisi yang digunakan harus memiliki karakter lembut dan tidak terkesan mengekang. Seperti halnya kerai bambu.



SIRKULASI

Sirkulasi diupayakan tersusun seperti kurva yang tidak memiliki sudut tajam. Karakter ini akan membawa suasana ruang menjadi lebih cair.



WARNA

Warna yang memiliki Hue dan saturasi tinggi yang cocok diterapkan pada rancangan seperti halnya jiwa-jiwa atraktif kaum milenial. Warna kuning merupakan warna dominan.

KONSEP PENGGUNA

Ditinjau dari segi sikap beraktivitas

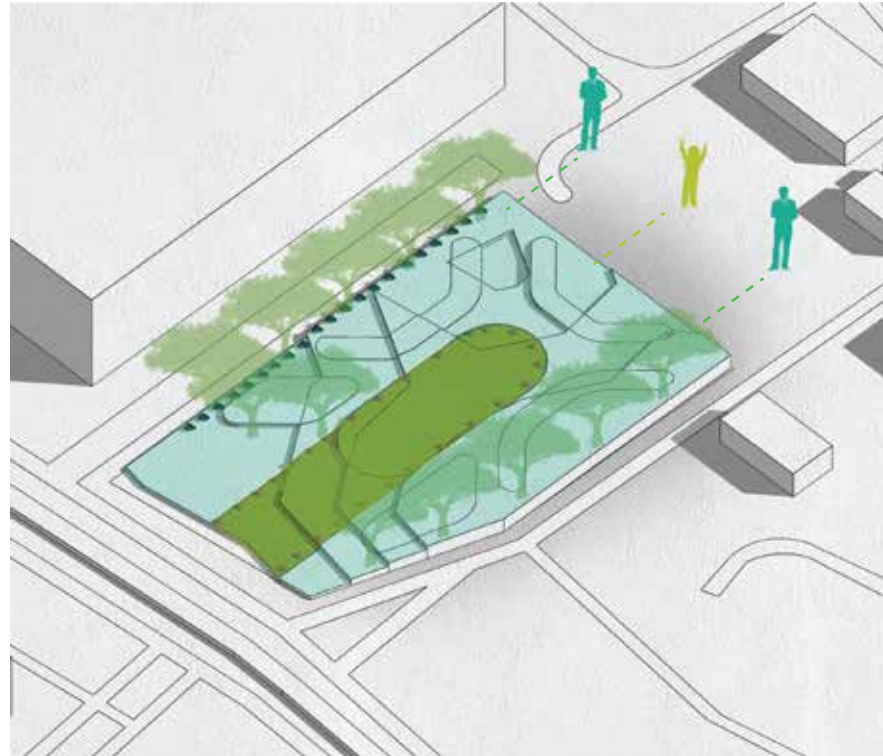
Aktivitas siswa Sekolah Dasar banyak melakukan kegiatan yang bersifat aktif secara fisik, yang mana hal ini membutuhkan material-material yang soft. Material yang digunakan adalah rumput.

SISWA SD



Aktivitas siswa SMA dibutuhkan dukungan elemen penahan kebisingan berupa pohon yang memiliki daun lebat.

SISWA SMA



Aktivitas siswa SMP banyak melakukan kegiatan yang bersifat aktif seperti siswa SD namun sedikit condong dengan aktivitas menjelang aktif, seperti duduk-duduk dengan teman. Sehingga perlu didukung dengan nyamannya dengan suasana yang teduh dan dingin.

SISWA SMP



Mahasiswa merupakan pelajar dengan usia yang paling rentan dengan overthinking sehingga banyak melakukan aktivitas merenung dan mengintrospeksi diri. Kebiasaan ini dapat sedikit demi sedikit direduksi dengan filtrasi cahaya dari ranting-ranting pohon.

MAHASISWA



KONSEP TAPAK



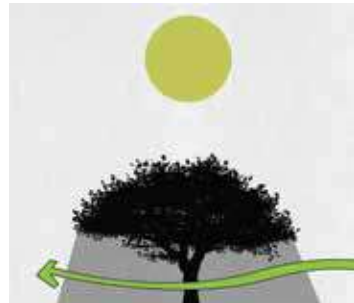
Klimatologi

Healing space merupakan objek rancangan yang sangat memerlukan peran alam dalam membantu pengguna agar merasa bahagia. Sehingga iklim menjadi penting adanya terutama dalam sisi shading natural, sirkulasi angin, sun lighting, dan suhu. Pengaplikasian pada shading matahari untuk meredupsi cahaya masuk berupa kerai bambu yang digantung pada sisi bangunan samping yang difungsikan sebagai mengurangi panasnya matahari masuk. Pengaplikasian lainnya diletakkan pada area yang memiliki aktivitas tinggi. Dengan stimulasi pola atraktif dari atas akan membuat seseorang untuk aktif bergerak dalam area lapangan

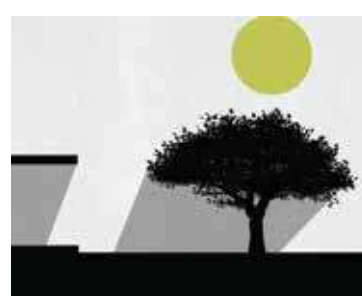
Konsep pengarahannya sirkulasi angin disusun dengan meletakkan pohon teduh pada area depan yang mana sebagai arah datang angin, dengan area bawah pohon yang rendah akan menggerakkan angin masuk kedalam tapak. Kemudian konsep pencahayaan matahari diposisikan banyak jatuh pada area-area aktif, dan diminimalisir pada ruang-ruang yang membutuhkan keteduhan, sehingga atap disusun dengan tertutup rapat. Penerapan suhu pada healing space dikontrol dengan banyaknya pohon teduh dan elemen air pada kolam, sehingga mampu menurunkan angka suhu di area sekitarnya.



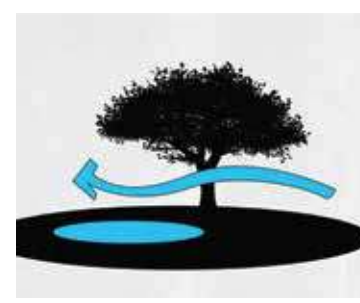
Sun Shading



Sirkulasi Angin

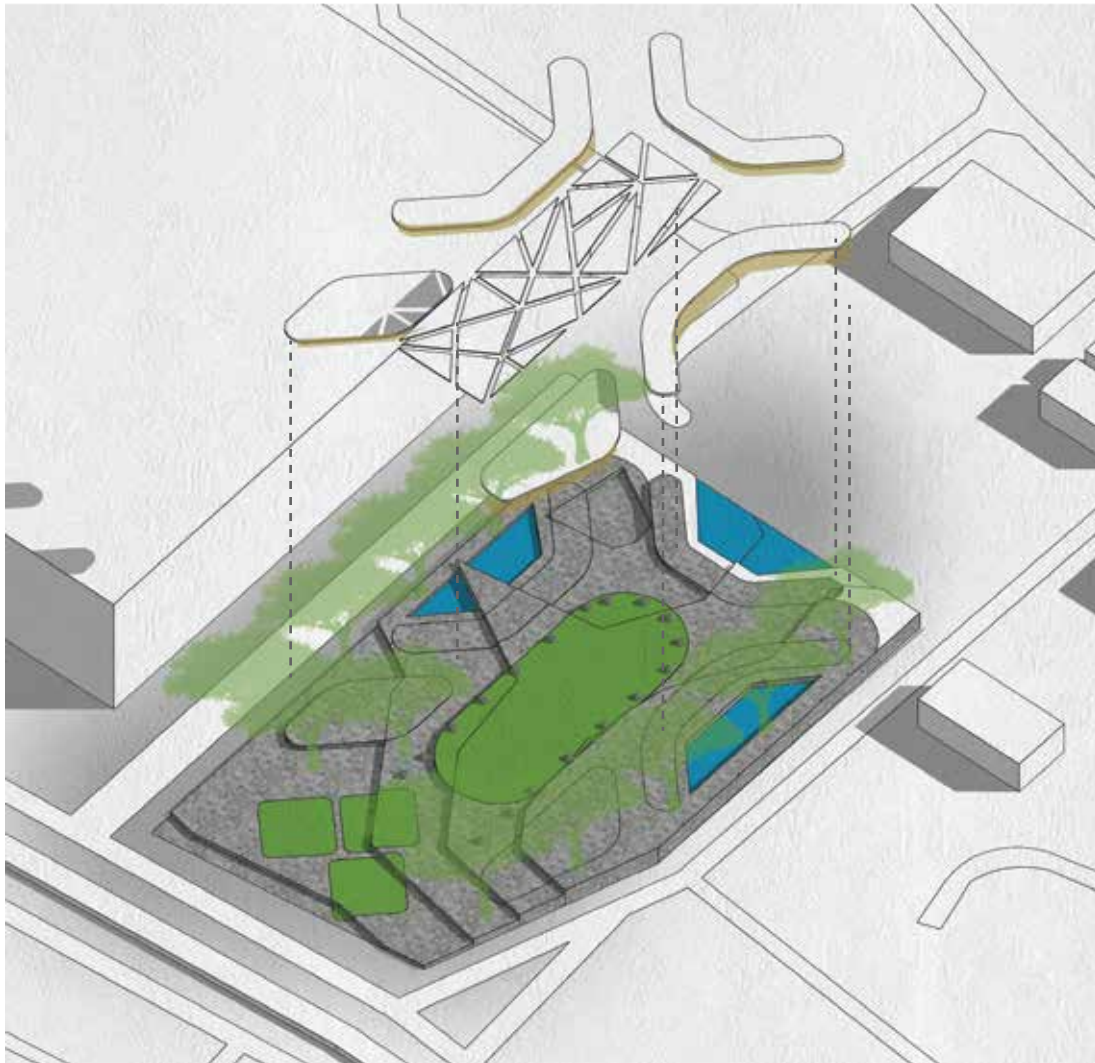


Sun Lighting

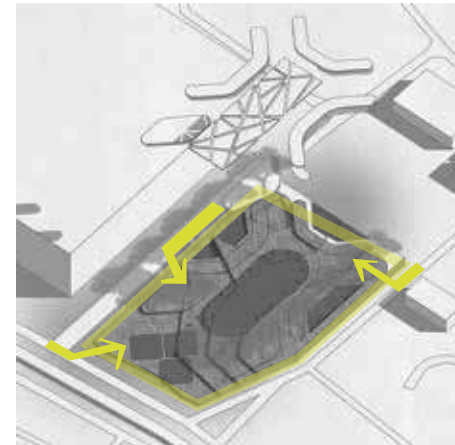


Suhu

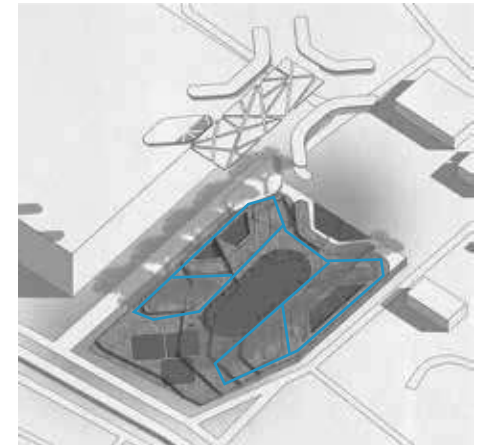
Pergerakan



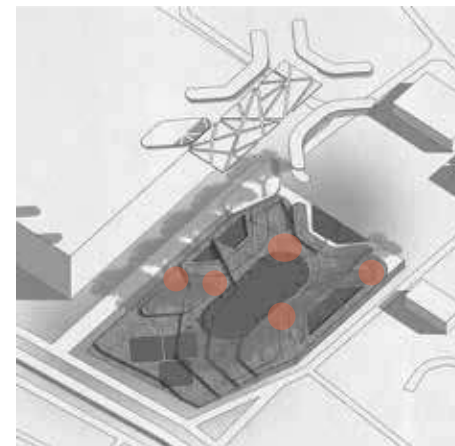
Akses sirkulasi yang luas akan memudahkan pengguna berjalan-jalan mengelilingi area healing space. Penataan jalur sirkulasi juga harus disusun dengan geometri yang luwes yaitu meminimalisir sudut-sudut tajam. Jalur-jalur sirkulasi juga disusun dengan pandangan yang tidak membahayakan, dikarenakan aktivitas yang terjadi bukan hanya berjalan-jalan, namun juga bersepeda yang kecepatannya berbeda dengan pejalan kaki



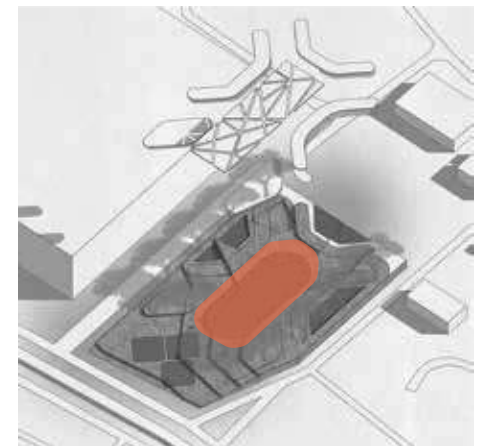
Akses



Sirkulasi

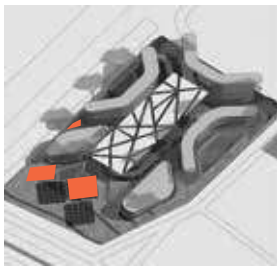


Stoping zone

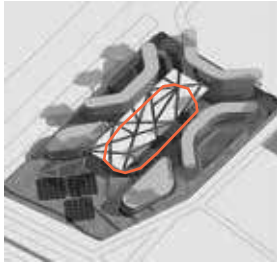


Jangkauan pandangan

Material



Material sebagai perkerasan penutup tanah menggunakan pasangan batuan alam yang tersusun rapi. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesan alami ketika pengunjung berjalan dilajur sirkulasi.



Orientasi

Orientasi diarahkan kepada area yang memiliki tingkat aktivitas tinggi yaitu ruang bermain futsal. Hal ini dimaksudkan agar energi kebahagiaan secara fisik pemain futsal dapat ditularkan kepada orang yang melihatnya.



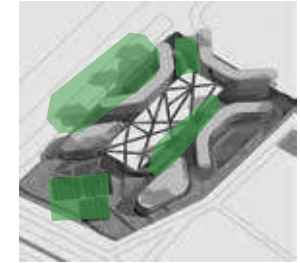
Demografi

Pengkategorian area pengguna terapkan dengan pola-pola. Pola atraktif (rumpuk pola) diperuntukkan untuk kalangan lebih muda dan pola lebih soft (bentukan kurva) diperuntukkan untuk kalangan lebih tua. Sehingga terjalinnya hubungan sosial antar sejawat.



Vegetasi

Elemen hijau merupakan poin yang berperan dalam memberikan kesan bahagia, dingin, dan tenang. Representasi pokok vegetasi yang paling cocok adalah pepohonan dengan tajuk yang menaungi area permukaan tanah dibawahnya.



Warna

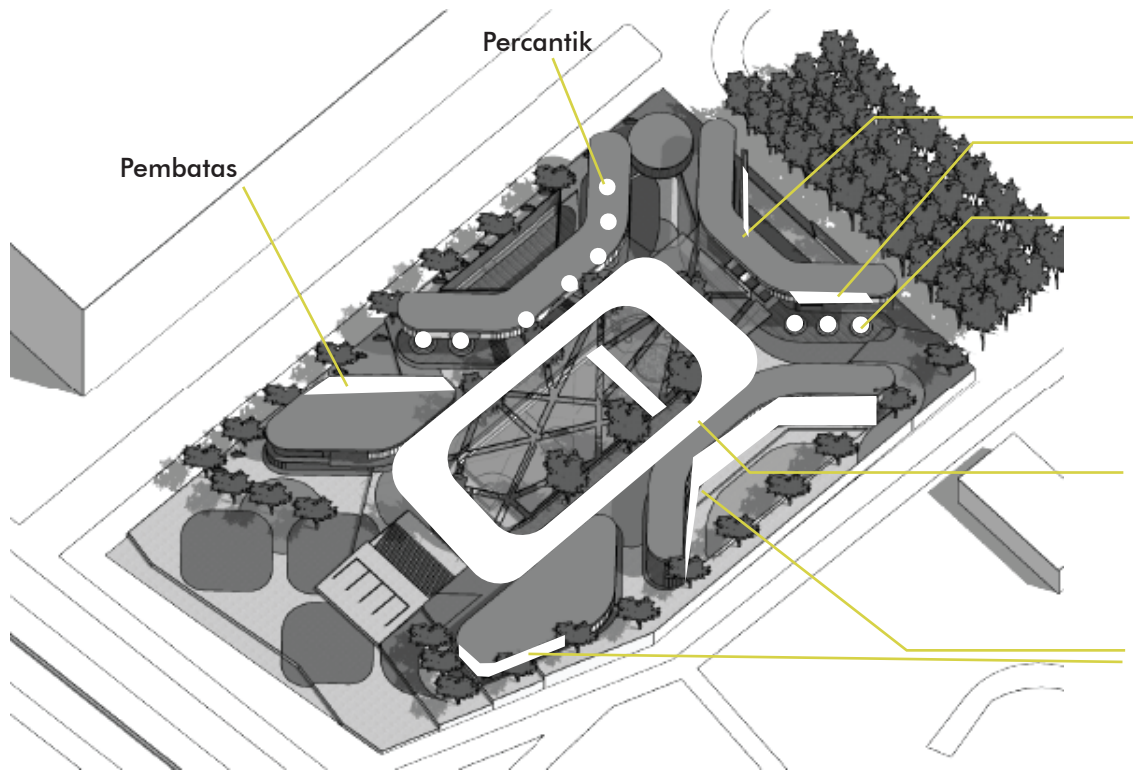
Peran visual warna alam merupakan stimulator yang mampu membuat seseorang mampu mengontrol emosi yang dimilikinya. Warna tersebut adalah warna natural yang muncul dari material-material alam (batu, rumput, Kayu)



Lokalitas

Memberikan kesan nostalgia dengan nuansa alami yang terepresentasi dengan material bata dan kayu. Material ini akan membawa pikiran seseorang untuk membayangkan indahnya masa suatu tempat tersebut bila dekat dengan nilai-nilai sejarah

KONSEP VEGETASI



Pengharum

Percantik

Peneduh

Pembatas



Peneduh



Pembatas



Percantik



Pengharum



Tanjung (Peneduh)

Tanaman peneduh digunakan sebagai filter cahaya matahari mengingat daunnya yang lebat, sekaligus mampu menurunkan suhu pada area bawah tajuk. Sehingga terkesan sejuk dan damai ketika pengguna berada dibawahnya.



Bunga Melati (Pengharum)

Bunga melati digunakan sebagai pengharum ruangan. Harum bunga melati akan sangat tercium bilamana banyaknya pergerakan angin yang mengalir. Sehingga cocok diletakkan dekat air jatuh.



Pucuk Merah (Pembatas)

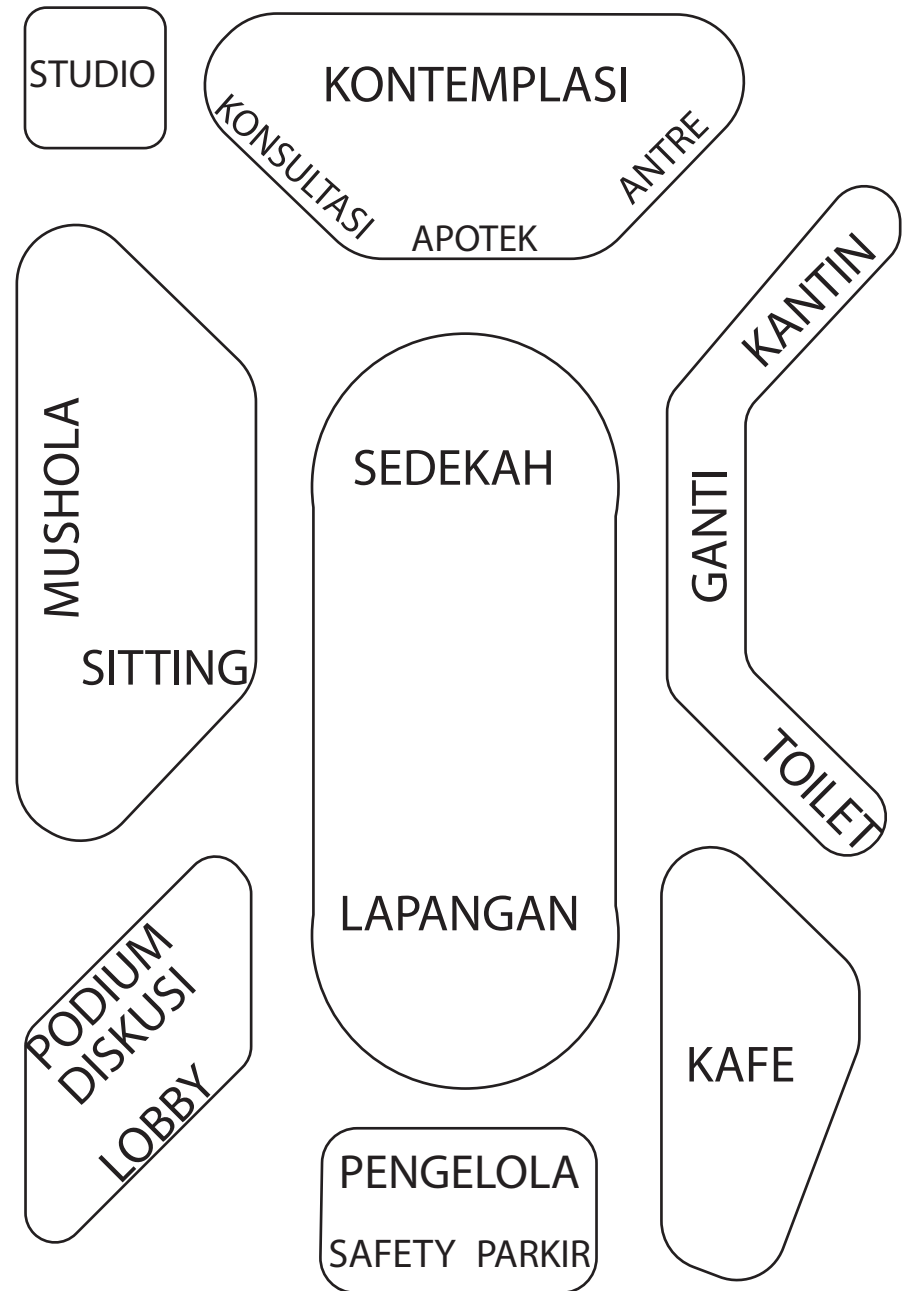
Keunikan tanaman yang memiliki daun berwarna merah akan memberikan kesan yang tidak biasa bilamana pengguna melewati pohon ini. Kesan hangat juga terasa bila melihat hangatnya warna merah oranye pada daun.

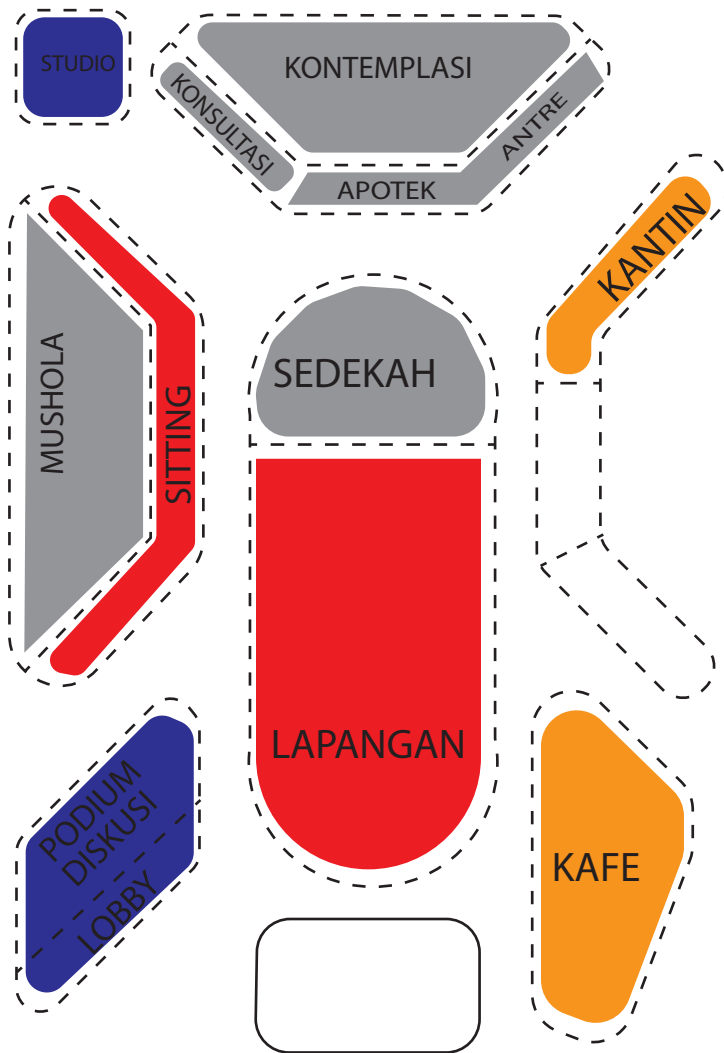


Hedera (Percantik)

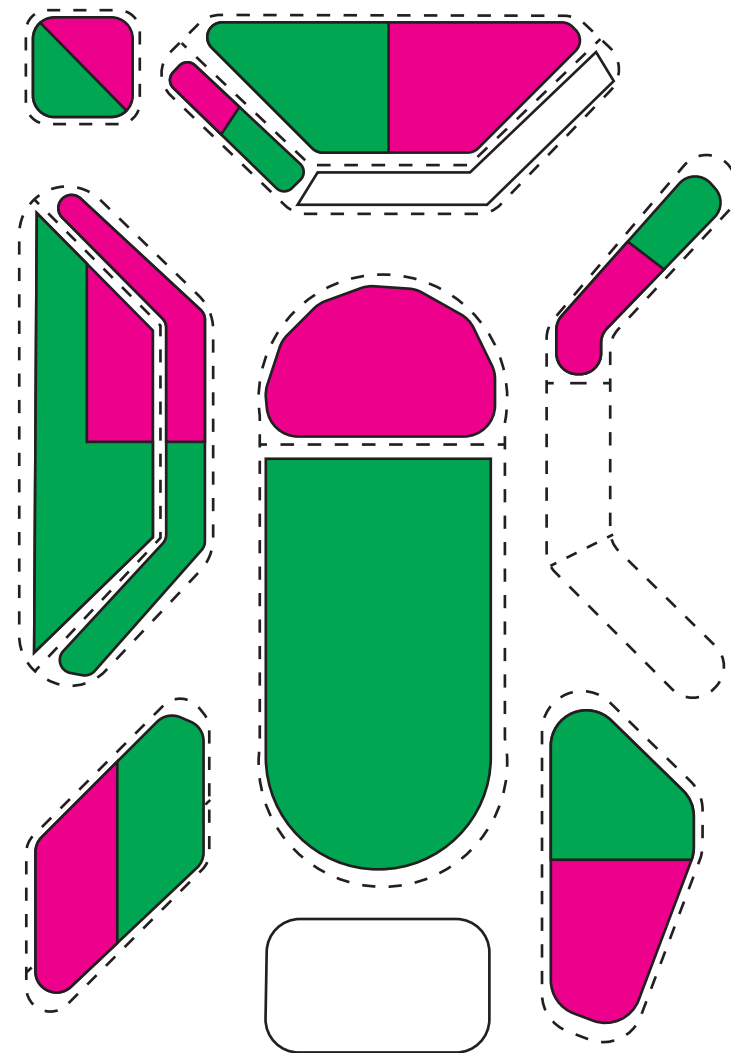
Daun tanaman hedera lebar dan hijau. Sehingga bila seseorang duduk disampingnya maka akan terasa sekali sejuknya walaupun tidak bernaung. Tanaman ini diaplikasikan pada sitting area, agar pengguna merasa betah.

KONSEP RUANG





ZONASI USIA



ZONASI JENIS KELAMIN

Tertutup dengan ruangan yang lebih inklusif.



Orientasi kepada khalayak ramai sebagai akuisisi pemusik.



Ruang komunikasi diri dengan sang maha pencipta berupa peribadatan.



Tersusun dengan banyaknya area pemicu peregangan emosi yang kaku.



Titik pusat komunikasi dengan audience.



Ruang duduk dengan jarak dekat berupa amphiteater.



Ruang fokus menjiwai alam dengan perantara air dan pepohonan.



Tersusun dengan banyaknya area pemicu peregangan emosi yang kaku.



Ruang dengan intensitas sosial tinggi melalui aktivitas makan bersama



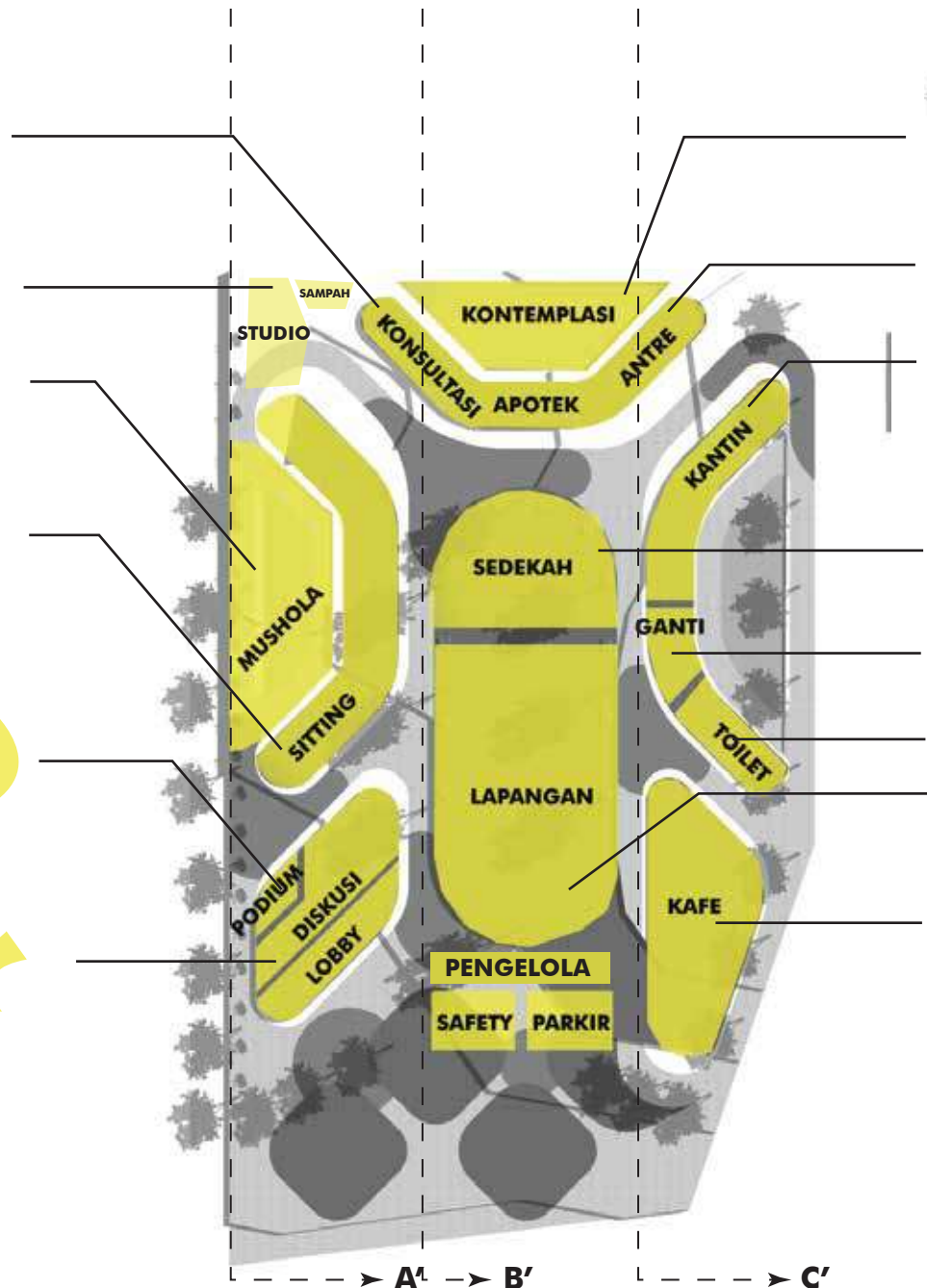
Area berbagi dengan sesama makhluk hidup yang membutuhkan (burung dan ikan).

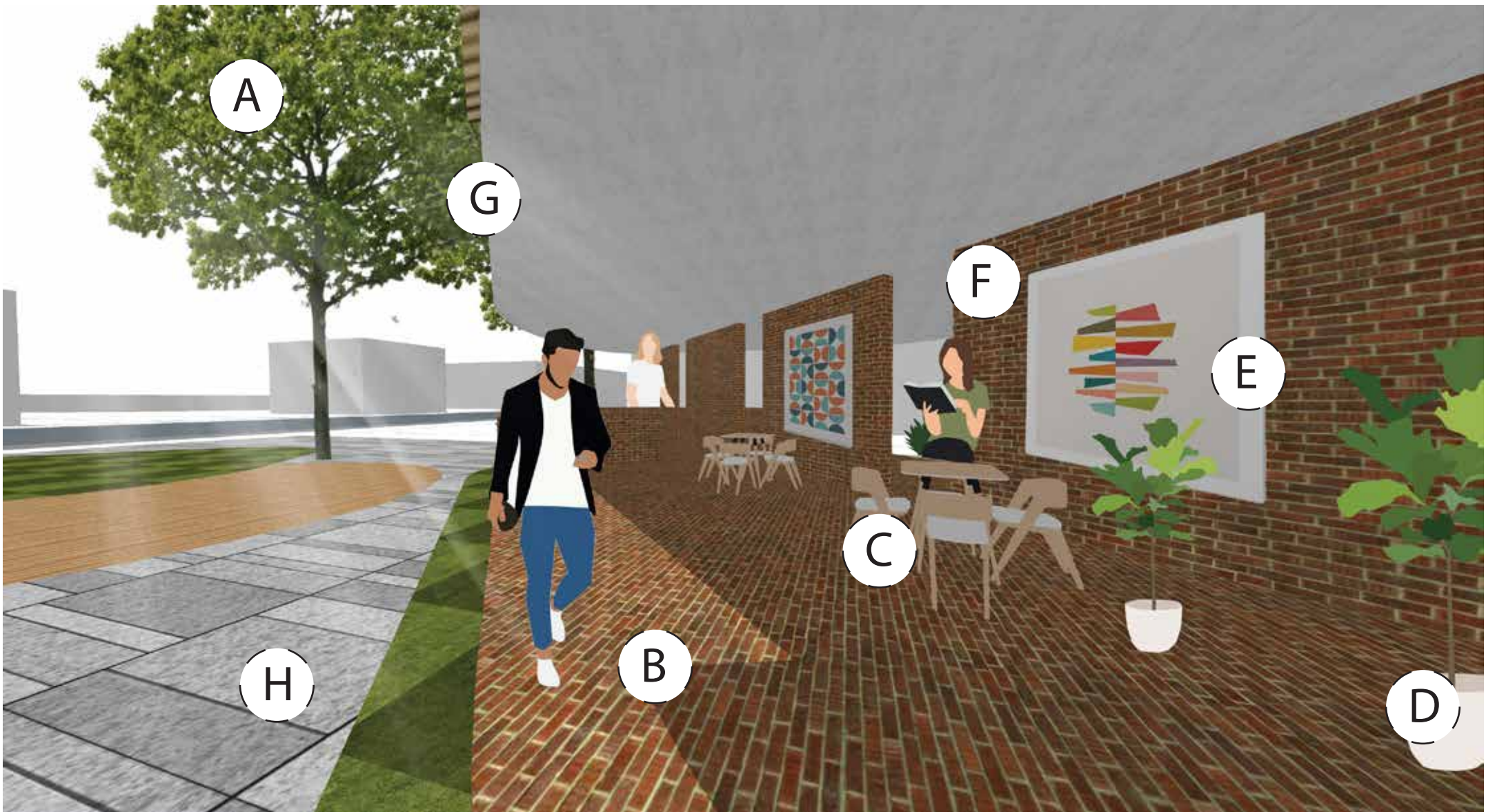


Area interaktif melalui permainan futsal yang meningkatkan hubungan emosional dengan rekan sepermainan. Pola-pola atraktif yang diterapkan berupa shading dan pola rumput penutup tanah.



Interaksi antar sesama dengan partisi yang lebih inklusif sehingga komunikasi berjalan lebih terbuka antar masing-masing pihak





A

Lighting

Menggunakan elemen alam berupa pohon sebagai filter cahaya, sehingga memunculkan bayangan yang jatuh ke media dengan pola yang menarik.

E

Artwork

Memasukkan karya seni yang menarik dan interaktif pada elemen dekorasi dinding yang mampu membuat emosi seseorang menjadi luwes dan dinamis.

B

Lantai

Menggunakan material lokal sebagai penutup lantai berupa kesan arsitektural bata merah. Sehingga lantai memiliki kesan historis bagi pengunjung ketika melewatinya.

F

Partisi

Batasan ruang sebisa mungkin diminimalisir dengan sekat-sekat tertutup, sehingga membuat pandangan menjadi jauh dan tidak merasa tertekan dengan pandangan yang sempit.

C

Furnitur

Penggunaan furnitur yang memiliki bentuk-bentuk lembut dengan meminimalisir sudut-sudut tajam sehingga terkesan bersahabat ketika diduduki.

G

Batas

Batas ruang lobby diakuisisi dengan perletakan batas lantai dan atap saja, sehingga memunculkan dinding semu yang memiliki karakter keterbukaan sekeliling

D

Vegetasi

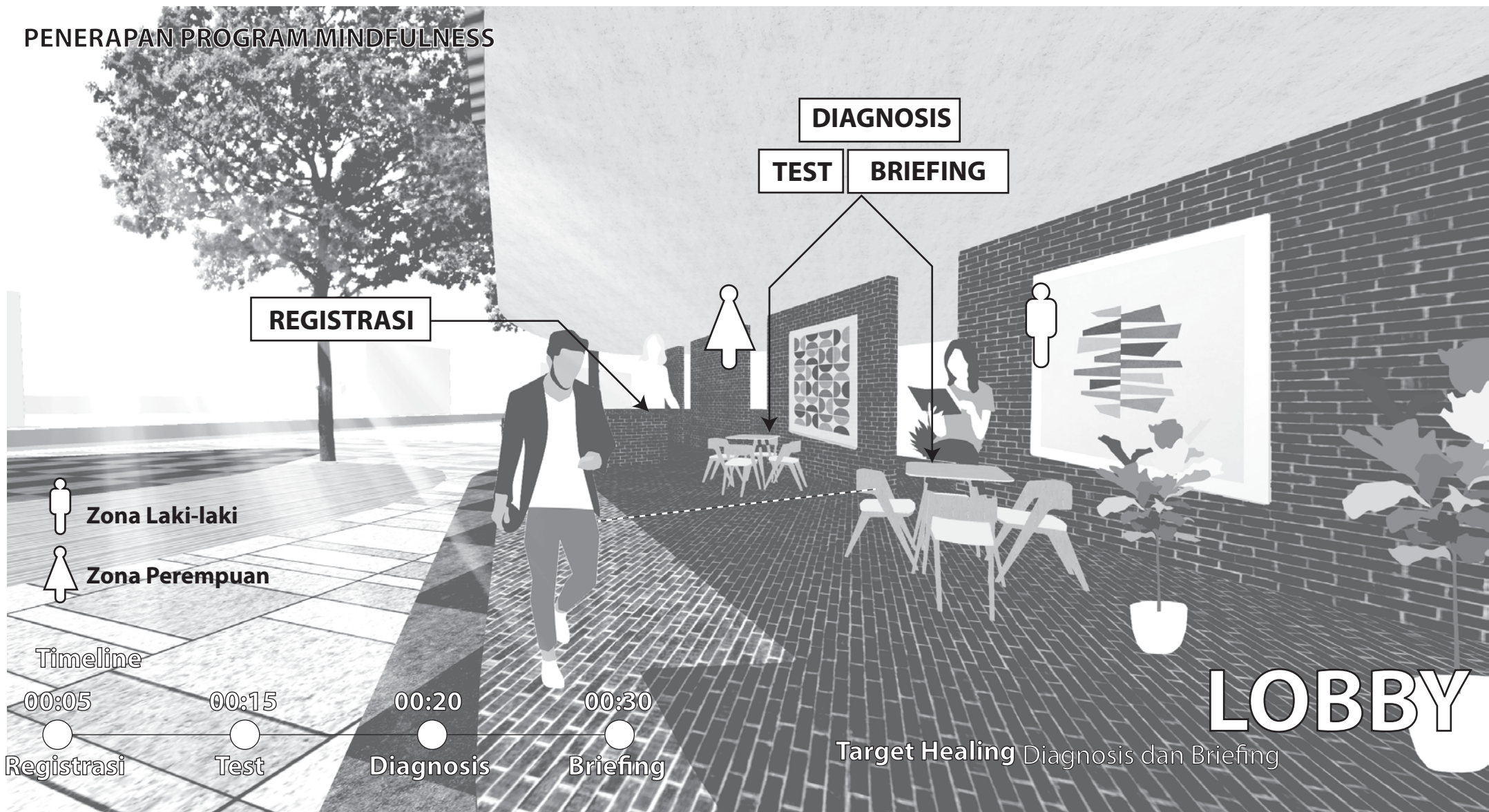
Memberikan elemen hijau pada sekitar area duduk, agar pengunjung mau berlama-lama untuk duduk dan merasakan kenyamanan.

H

Akses

Mengoneksikan hubungan ruang disekelilingnya dengan ikatan sirkulasi secara horizontal, sehingga ruangan terkesan sangat mudah dijangkau.

PENERAPAN PROGRAM MINDFULNESS



REGISTRASI

Pelajar yang datang melakukan pendaftaran program mindfulness healing. Data diri dalam form ini nantinya akan digunakan untuk terus mengontrol perkembangan yang dipantau dalam situs online.

TEST

Pelajar yang akan masuk kedalam objek rancangan harus mengikuti tes mindfulness yang terdiri dari beberapa pertanyaan psikologis. Teknis pertanyaan ini mengambil data dari bagaimana pelajar menanggapi suatu kejadian.

DIAGNOSIS

Hasil dari tes mindfulness nantinya akan muncul suatu nilai yang mengindikasikan seberapa tingkat depresinya pelajar ini. Skala depresi terhitung mulai dari level 1 (yang paling ringan) hingga level 10 (yang paling berat)

BRIEFING

Sebelum pelajar masuk maka administrator memberikan arahan tentang apa saja yang akan dilakukan oleh pelajar tersebut. Briefing ini disesuaikan dengan level depresi pelajar terhadap aktivitas apa saja yang cocok untuk mengurangi depresinya tersebut.



A View

View depan shaf sholat yang memberikan kesan harapan kepada Allah dengan dimensi menjorok luas kekanan dan kekiri.

E Air

Elemen air berupa kolam yang dihadirkan dibawah lantai mushola (kaca tempered). Hal ini akan memunculkan kesan kehidupan yang damai ketika seseorang duduk dalam musola.

B Artwork

Kaligrafi berlafad Allah yang menyimbolkan bahwa seseorang sedang berhadapan dengan Allah sehingga komunikasi berkesan sangat dekat sekali.

F Difraksi Cahaya

Cahaya matahari yang terdifraksi dari air menuju ke semua sisi interior musola. Sehingga memunculkan tarian-tarian gelombang air yang membuat hati menjadi lebih tenang.

C Vegetasi

Elemen vegetasi yang dihadirkan tepat diatas bukaan skylight yang berperan memunculkan spektrum hijau yang jatuh ke dalam ruangan musola.

G Lighting

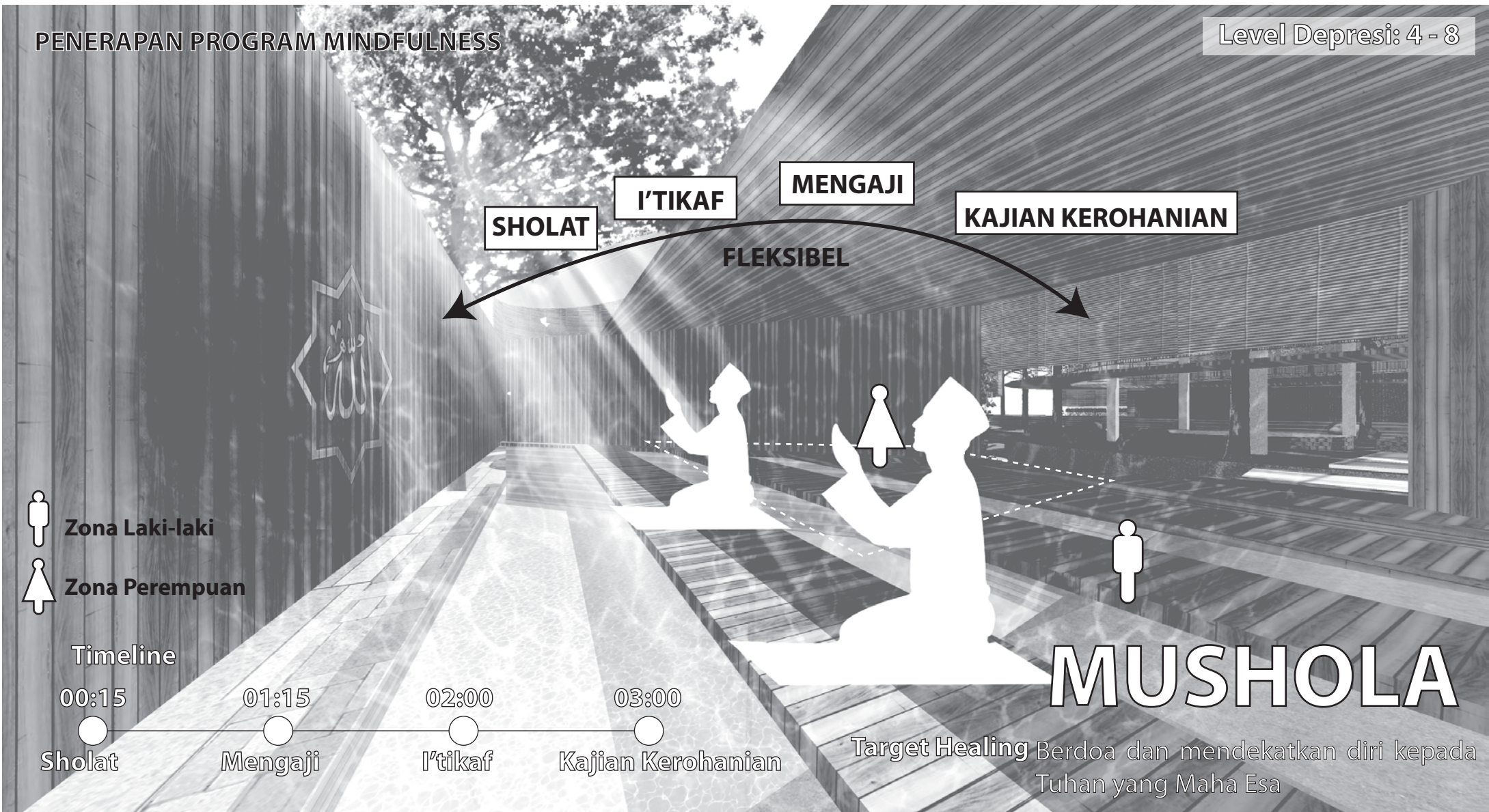
Cahaya matahari yang langsung dimasukkan kedalam ruangan. Cahaya ini masuk dalam waktu 12 jam dari pagi sampai sore hari. Namun mendapat filter pohon ketika sore.

D Lantai

Material lantai yang menggunakan kombinasi kaca tempered dan susunan kayu parket yang disusun demikian rupa layaknya lurusnya sajadah sholat.

H Akses

Jangkauan entrance hanya dilalui dari satu pintu. Sehingga nilai inklusifitas ruang dapat tercapai sekaligus tidak terganggu dengan aktivitas luar.



SHOLAT

Melaksanakan sholat sunnah dalam musola. Kegiatan ini akan membuat pelajar merasa sedang dekat dengan Allah SWT. Sehingga dirinya akan merasa tenang dan bahagia. Sebisa mungkin sholat ini dilakukan dengan berjamaah.

MENGAJI

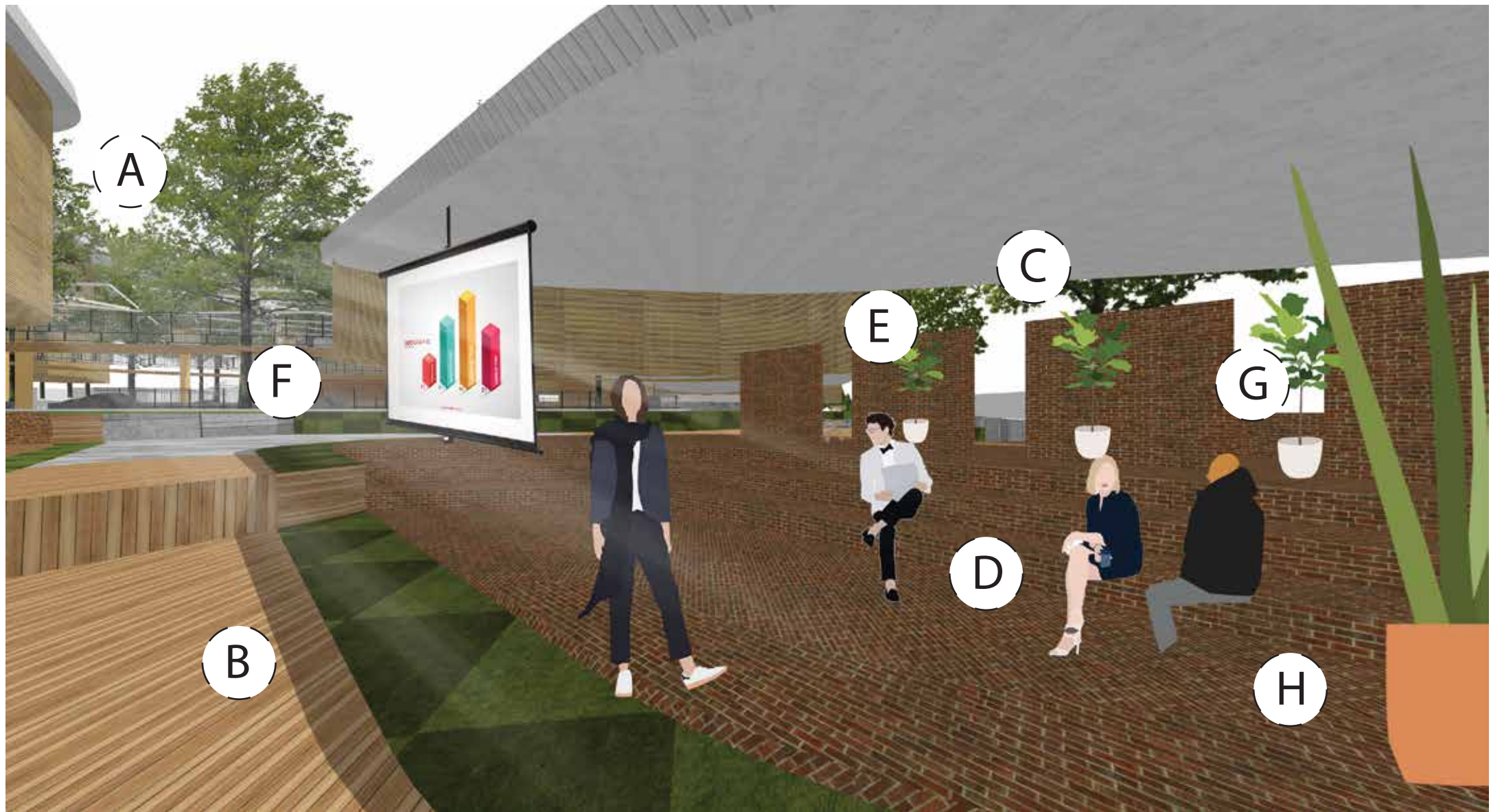
Setelah sholat sunnah, maka kegiatan selanjutnya adalah mengaji/tadarus alquran. Mengaji al qur'an ini diberikan waktu untuk menyelesaikan bacaan 1 juz. Dengan banyak waktu untuk mengaji maka, tekanan pikiran akan teralihkan dengan konsentrasi mengaji.

I'TIKAF

Setelah mengaji, maka ibadah selanjutnya adalah i'tikaf. I'tikaf merupakan ibadah berdiam diri dalam waktu yang lama dan melakukan dzikir maupun doa. Aktivitas ini akan membuat pelajar untuk fokus mendekatkan diri dengan Allah SWT.

KAJIAN KEROHANIAN

Setelah melaksanakan i'tikaf, maka kegiatan selanjutnya adalah mendengarkan kajian kerohanian. Topik kajian keislaman yang diambil adalah topik menyenangkan, membahagiakan. Kegiatan ini dilakukan secara kolektif 5 orang dengan 1 orang pengkaji.



A Lighting

Lighting yang diambil langsung dari matahari sehingga akan membuat diskusi menjadi lebih aktif. Namun cahaya tersebut tidak langsung jatuh ke ruangan tetapi tertutup dengan atap.

E Vegetasi

Elemen vegetasi dalam ruangan yang dibuat untuk membuat seseorang menjadi lebih betah untuk berlama-lama berdiskusi

B Akses

Sirkulasi yang tersusun dengan diiringi elemen hijau berupa rumput berpola akan membuat suasana diskusi menjadi lebih damai dan sejuk.

F Pandangan

Jangkauan pandangan yang tidak tertutup pada batasan-batasan ruang, namun didesain tidak tertutup agar menstimulus pengguna agar memiliki sudut pandang yang bebas.

C Partisi

Batasan dengan ruang sebelah (ruang lobby) yang disusun tidak masif dan berongga, agar berkesan tidak tertutup dengan pengunjung yang baru datang (diskusi terbuka)

G Invitable

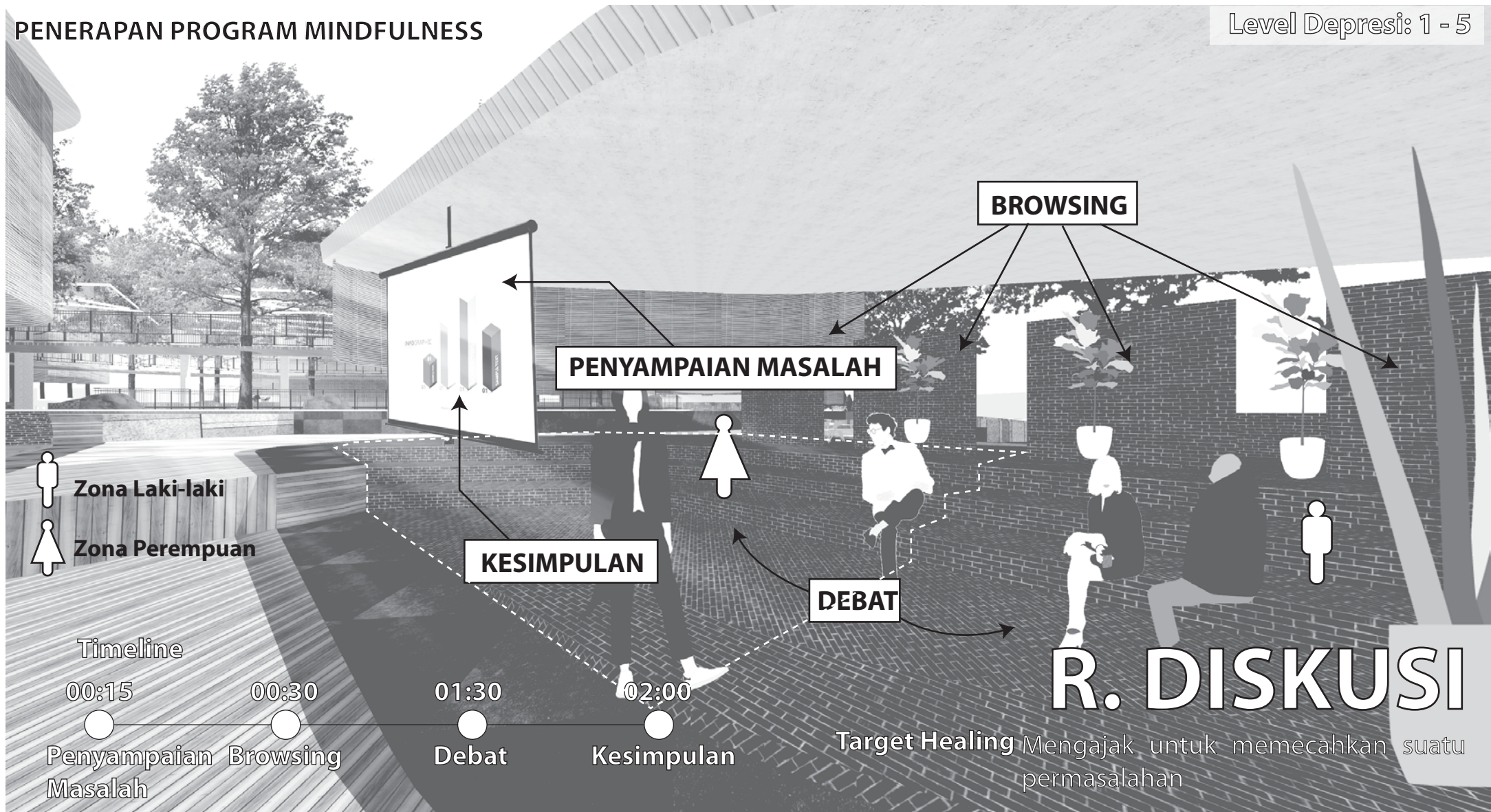
Dengan membuat ruangan tanpa batas dinding sehingga akan menarik simpatisan untuk mengikuti diskusi terbuka.

D Sociality

Furnitur tempat duduk yang disusun seperti amphiteater dengan karakter meminimalisir batasan tempat duduk secara individu masing-masing pengguna.

H Memorable

Elemen material batu bata yang membuat kesan memorable pada pengunjung.



PENYAMPAIAN MASALAH

Agar memunculkan suatu diskusi antar banyak pihak maka isu permasalahan terlebih dahulu dibacakan oleh psikolog. Topik pembahasan sebisa mungkin menggunakan bahasan umum yang tidak mengandung SARA sehingga diskusi berjalan kondusif.

BROWSING

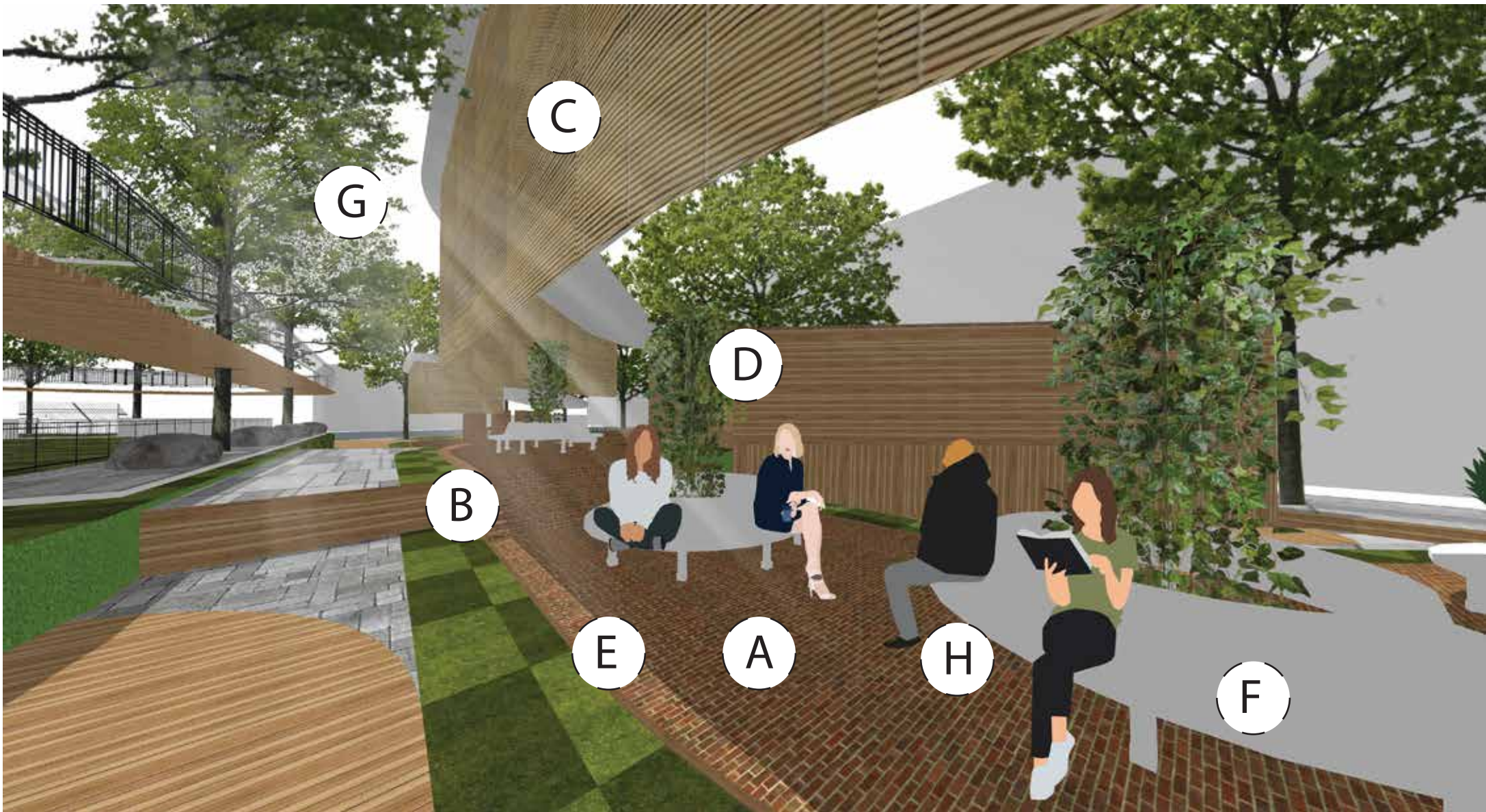
Setelah pembacaan isu dari psikolog aktivitas selanjutnya adalah mencari sumber-sumber data dari berbagai media untuk mendukung argumen dari pelajar. Dalam hal ini pelajar diperbolehkan menggunakan gadget baik handphone maupun laptop.

DEBAT

Setelah data untuk mendukung argumen terkumpul, maka kelompok dibagi menjadi 2 kubu yaitu kelompok pro dan kontra. Dengan ini maka debat bisa dilakukan bergantian antar pihak yang masing-masing pergantian diwakili oleh 1 anggota kelompok.

KESIMPULAN

Setelah debat dilaksanakan maka psikolog menyudahi proses diskusi dengan memberikan suatu statement mengenai kesimpulan dari hasil diskusi forum. Dalam hal ini kesimpulan tidak boleh mewakili salah satu kubu.



A Sirkulasi

Sirkulasi dalam sitting area didesain agar seseorang mau berpapasan dengan orang lain. Selama mencari tempat duduk, pengalaman bersosial sudah didapat.

E Memorable

Elemen material batu bata yang membuat kesan memorable pada pengunjung. Mengingat material lokalitas pada lingkungan Malang.

B Elevasi

Perpindahan elevasi yang didesain mengikuti perubahan kontur dengan diaplikasikannya tangga yang melebar akan membuat seseorang merasa mengalir dan menyatu dengan alam.

F Furnitur

Furnitur tempat duduk yang digunakan dikombinasi dengan hadirnya vegetasi sehingga orang yang duduk akan merasa nyaman dan mau berlama-lama.

C Filter Lighting

Filter lighting berupa kerai bambu akan menghasilkan cahaya yang berintensitas lebih sedikit dan memunculkan pola-pola bambu yang jatuh ketika terbentuknya bayangan

G Lighting

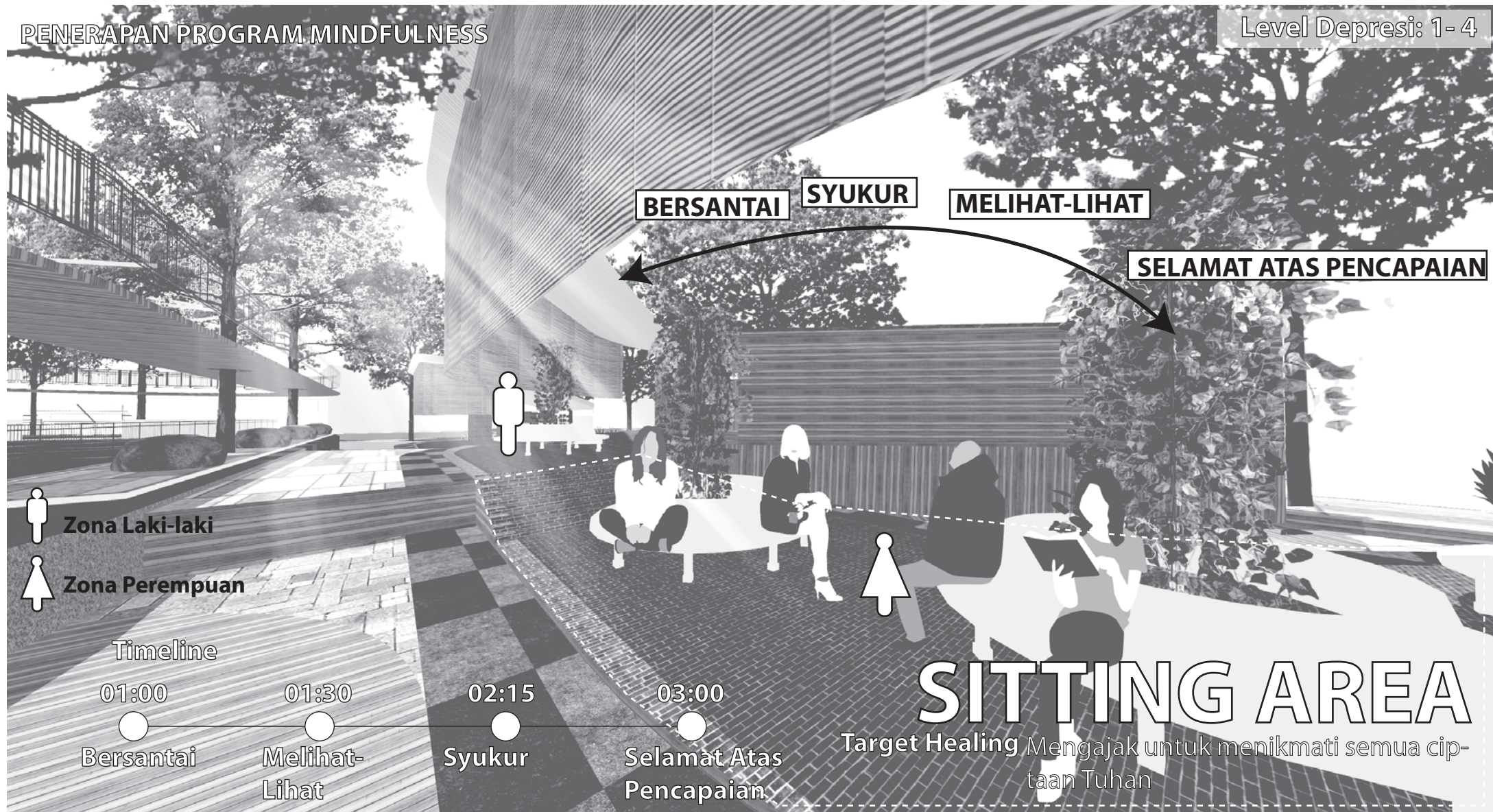
Pencahayaan yang langsung diambil dari cahaya matahari, sehingga akan memberikan kesan kehidupan bagi pengunjung.

D Vegetasi

Vegetasi yang dikombinasikan dengan furnitur menggunakan tanaman rambat. Tanaman ini yang akan membuat kondisi suhu disekitarnya menjadi lebih sejuk.

H Sociality

Furnitur yang disusun memutar meminimalisir batasan penggunaan secara individual. Membuat relasi sosial lebih baik.



BERSANTAI

Bersantai dengan cara melupakan hal-hal yang membuat penat. Apabila sulit dilakukan, maka pelajar disarankan untuk melakukan pernafasan berkali-kali lalu memejamkan mata. Sehingga dengan melupakan kepenatan sejenak akan membuat kondisi rileks.

MELIHAT-LIHAT

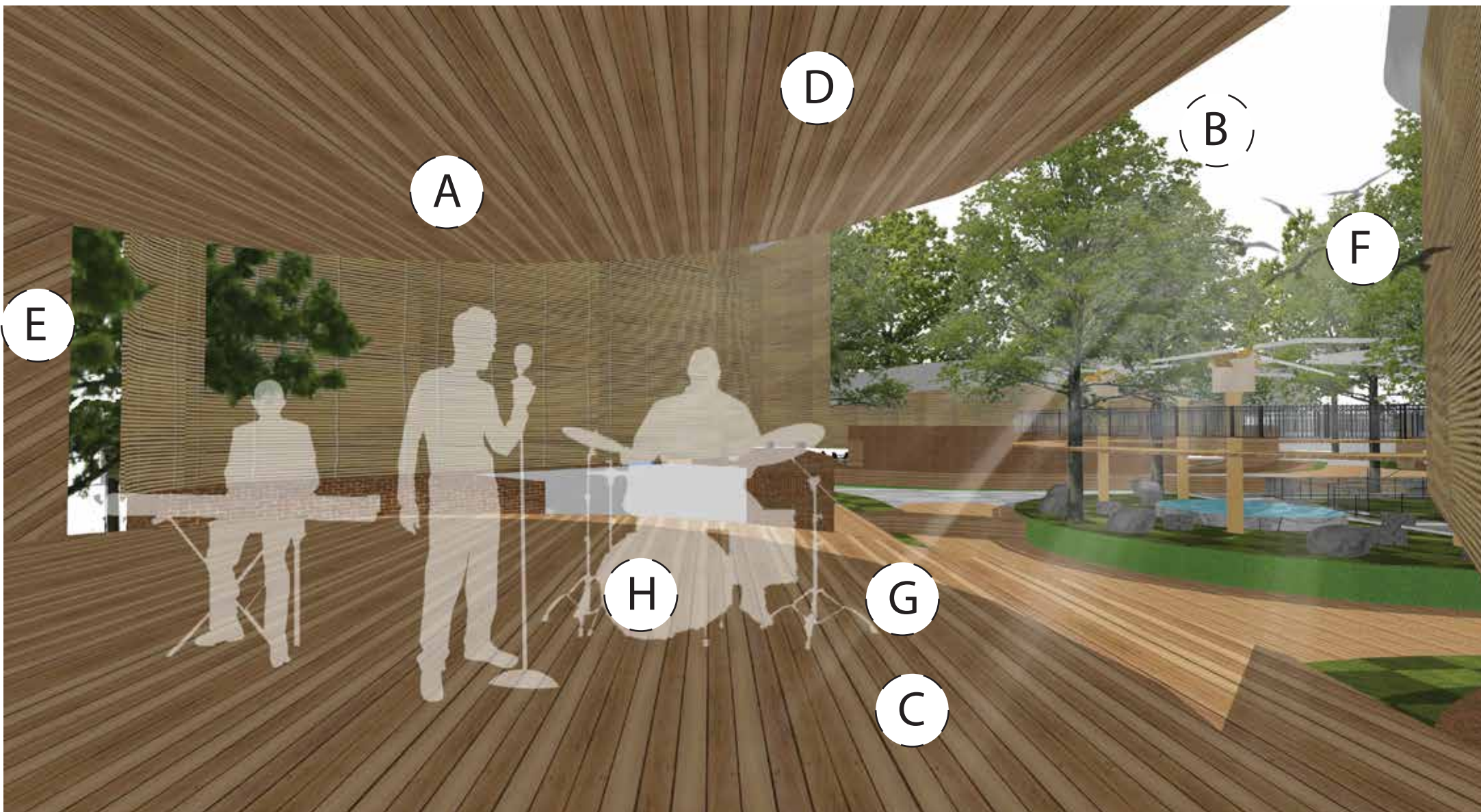
Setelah bersantai dengan cara melupakan hal-hal yang membuat penat, maka selanjutnya adalah melihat-lihat hal-hal yang ada disekitar pengguna. Dengan melihat maka seseorang akan merasa bahwa dirinya eksis dalam waktu sekarang ini.

SYUKUR

Kemudian psikolog mengajak untuk mensyukuri kenikmatan-kenikmatan dan keindahan yang diciptakan oleh Allah SWT. Betapa besarnya ciptaan Allah yang kemudian membuat dirinya bersyukur atas apa yang didapatnya sekarang ini.

SELAMAT ATAS PENCAPAIAN

Setelah itu psikolog memberikan ucapan selamat atas pencapaian yang sekarang ini didapat. Sehingga pengguna akan merasa bahwa dirinya yang sekarang ini memiliki banyak pengalaman-pengalaman yang sangat berharga.



A Bentuk

Ruang musik yang berbentuk lingkaran. Lingkaran merupakan bentuk yang mampu membuat kondisi pikiran rileks sehingga memunculkan ketenangan dalam bermusik.

E Dinding

Dinding yang disusun agar terorientasi pada area yang banyak pengunjungnya, sehingga musik yang dihasilkan dapat dinikmati bagi sekelilingnya.

B View

Pandangan yang dihadirkan merupakan area yang banyak elemen pepohonan, sehingga pemusik dapat menikmati relaksasi ketika bermain musik.

F Lighting

Lighting yang dimasukkan adalah cahaya matahari langsung. Hal ini akan membuat kreatifitas akan terus muncul dan hobi akan mudah tersalurkan berupa musik yang indah.

C Lantai

Elemen lantai yang menggunakan material kayu parket. Material ini akan membuat seseorang yang didalamnya merasa hangat dan bersahabat.

G Sirkulasi

Sirkulasi yang didesain pada ruangan musik ini disusun sedemikian rupa layaknya area pentas minimalis yang mana penyanyi bisa bergerak bebas.

D Atap

Bentukan atap yang digunakan adalah bentuk datar dengan material penutup plafon berupa kayu. Material ini dapat memperkuat frekuensi suara musik.

H Furnitur

Furnitur yang digunakan dalam ruang musik adalah alat-alat musik yang digunakan musik pop. Sesuai dengan minat milenial.



MENDENGAR MUSIK

Aktivitas awal yang dilakukan adalah menikmati musik dengan cara pelajar memilih lagu lalu mendengarkannya bersama psikolog. Lagu yang diputarkan merupakan lagu-lagu milenial sekarang yaitu lagu-lagu pop hits yang memiliki karakter hip hop tinggi.

MENCINTAI MUSIK

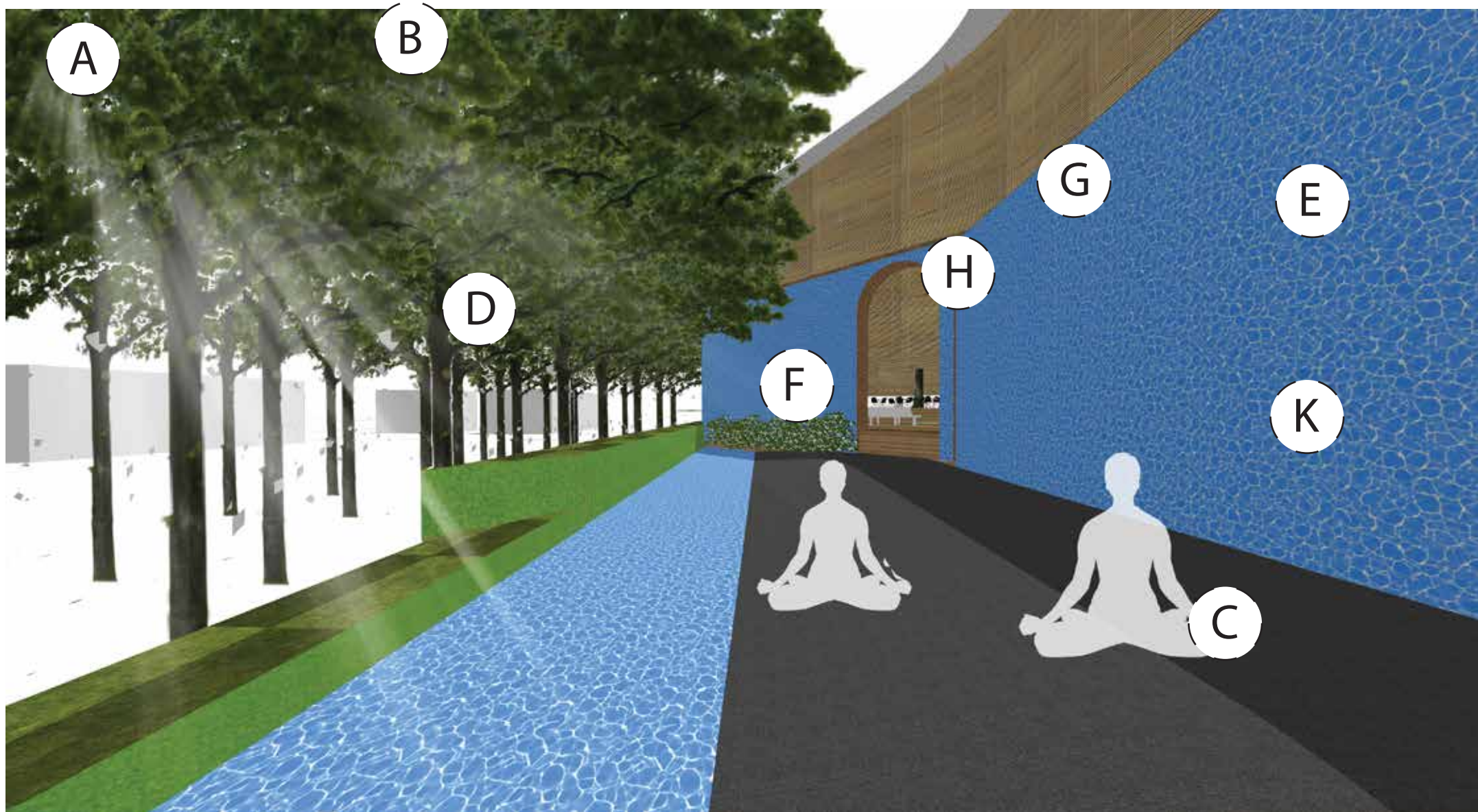
Kemudian psikolog memberikan arahan agar pelajar mencintai musik dengan cara memberikannya penjelasan analitik mengenai bagaimana musik dapat terdengar sangat nyaman sekali. Bagaimana nadanya, melodinya, permainan bass, dll.

MENCOBA BERMAIN

Setelah memberikan gambaran bagaimana musik dapat terdengar, maka pengguna dipersilakan untuk bermain dengan alat musik pop yang sudah disediakan. Aktivitas ini dilakukan secara kolektif sesuai kebutuhan user dalam 1 band musik.

BERKREASI

Selama bermain musik dalam 1 kelompok band, kemudian pelajar dipersilakan untuk berkreasi untuk show up didepan pengunjung lainnya. Kreasi ini terdiri dari bagaimana permainan musik, profesionalitas penyanyi dll.



A Lighting
Cahaya yang digunakan adalah cahaya langsung dari pencahayaan matahari.

B Filter Lighting
Filter pepohonan pada site sebelah merupakan penyaring cahaya yang dimanfaatkan untuk mengurangi panasnya matahari sore.

C Furnitur
Furnitur yang digunakan berupa matras yoga yang dapat diduduki oleh pengguna dan menikmati aktivitas bermeditasi dengan alam.

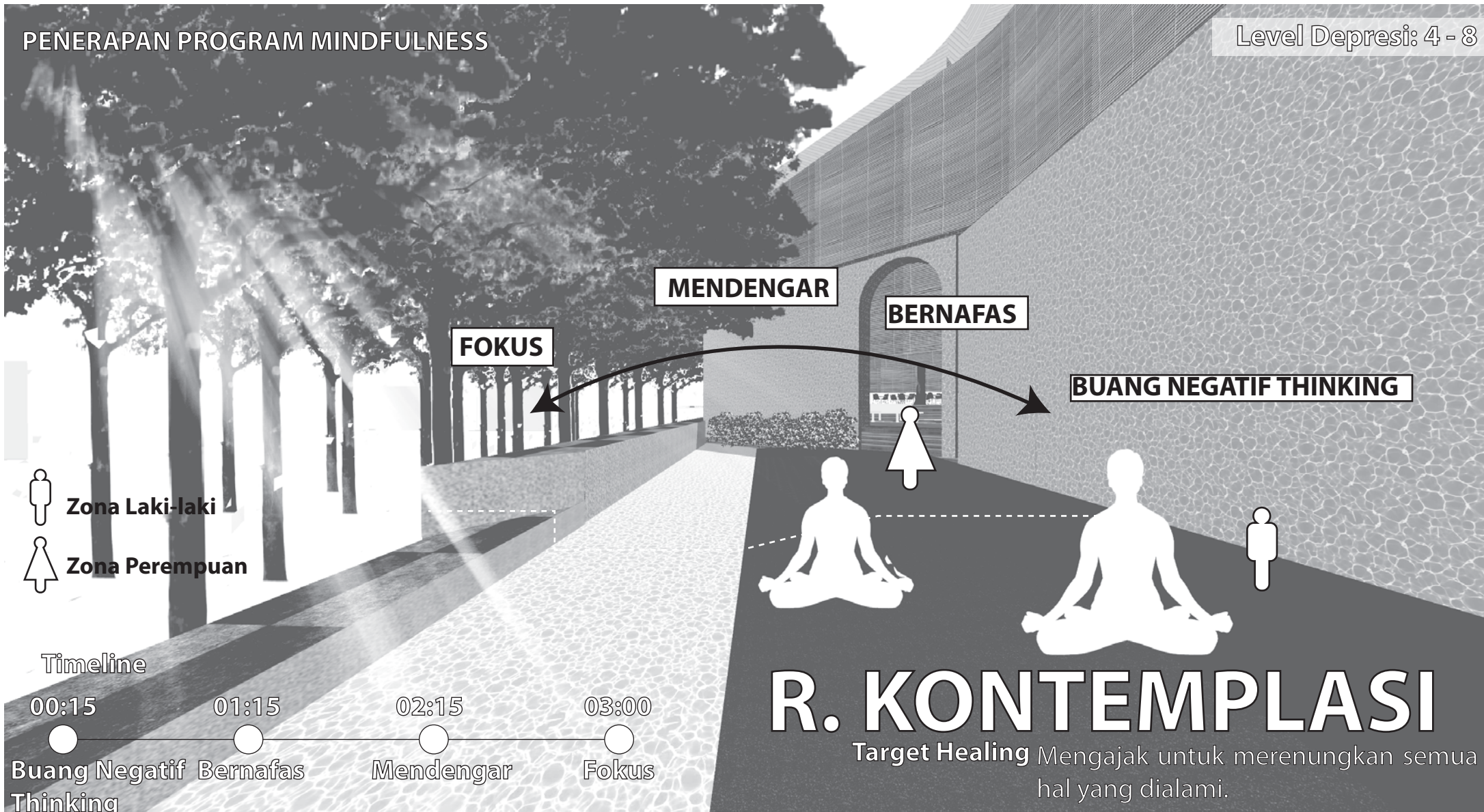
D Vegetasi
Vegetasi yang digunakan merupakan tanaman yang mampu mengeluarkan bau yang harum seperti bunga melati agar membuat ruangan menjadi lebih nyaman.

E Air Terjun
Elemen air merupakan elemen yang memiliki karakter tenang, damai, dan sejuk. Sehingga elemen ini akan membuat perasaan pengguna mengikutinya sesuai aliran air yang jatuh.

F Partisi
Batasan ruang yang digunakan sangat masif, agar nilai inklusifitas ruang dapat tercapai. Sehingga pengguna tidak terganggu dengan suasana luar ruangan yang ramai.

G Batas
Batasan ruang terbentuk secara semu pada depan kolam. Batasan ini dapat dilewati ketika pengguna ingin merasakan aliran air secara fisik.

H Akses
Akses ruang ini dapat dilalui dari 2 jalur yang dibentuk masif agar memberikan kesan penghormatan dengan kedamaian alam.



BUANG NEGATIF THINKING

Dimulai dengan duduk menghadap ke kolam yang kemudian berkoentrasi untuk membuang pikiran-pikiran negatif yang ada. Hal ini membutuhkan waktu yang lama, mengingat tidak semua orang mudah melupakan suatu pikiran yang selama ini menjadi beban.

BERNAFAS

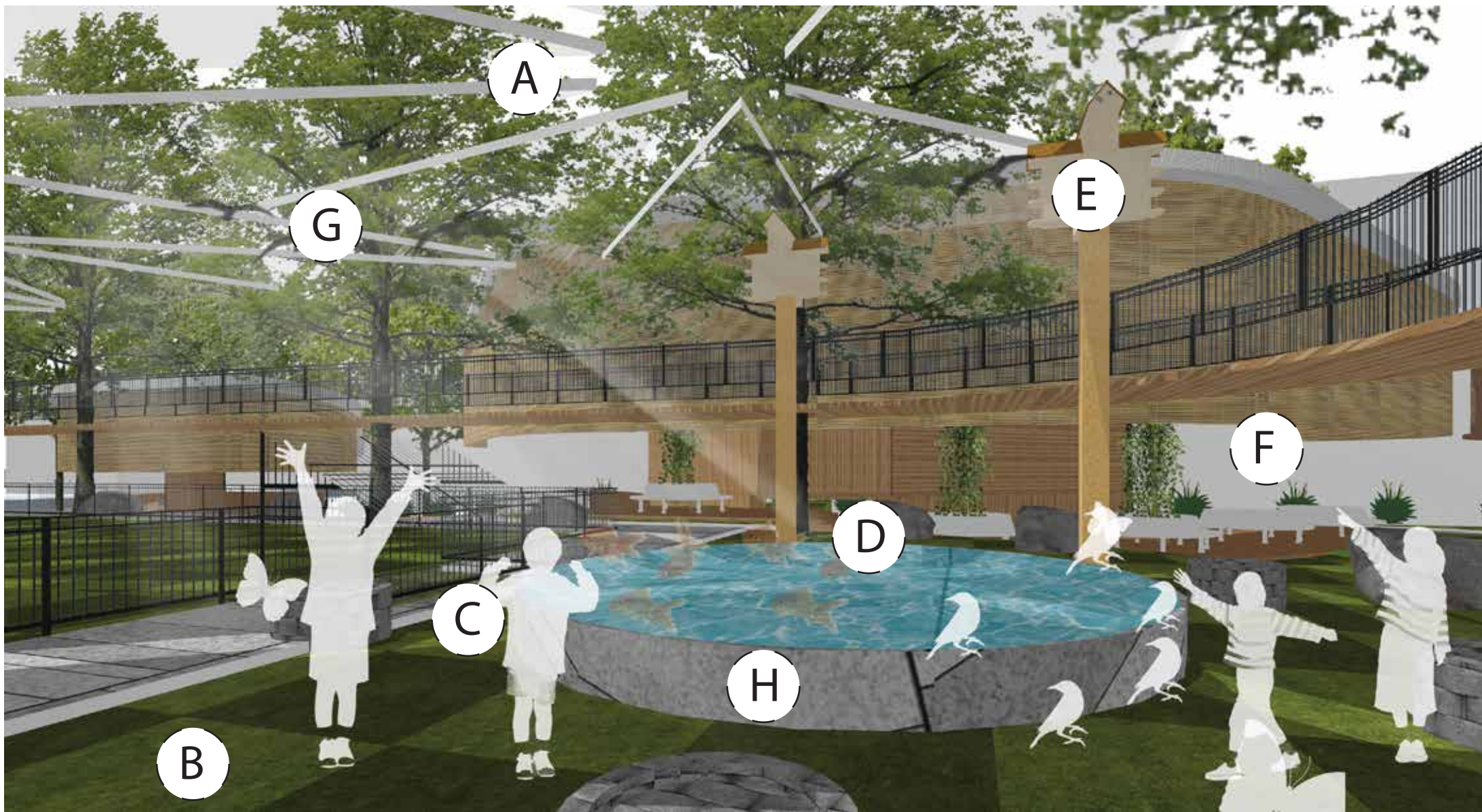
Setelah melupakan pikiran negatif, maka selanjutnya adalah melatih pernafasan serilex mungkin dengan mencobanya berulang-ulang kali untuk mendapatkan proporsi menghirup dan mengeluarkan nafas paling menenangkan.

MENDENGAR

Setelah menemukan pola pernafasan terbaik, kemudian pengguna berkonsentrasi untuk mendengarkan apa saja yang terdengar disekitar mereka. mulai yang terdekat adalah aliran deras air terjun yang mengalir dari belakang pengguna.

FOKUS

Kemudian masuk kedalam inti kontemplasi yaitu fokus terhadap apa yang dirasakan pada waktu sekarang. Melupakan apa saja yang terjadi dimasa lalu dan melupakan kekhawatiran dengan kejadian dimasa mendatang.



A Lighting
Pencahayaannya yang digunakan merupakan pencahayaan langsung dari matahari

B Penutup lantai
Lantai yang digunakan adalah elemen hijau berupa rumput alami. Dengan material ini maka pengunjung akan merasakan ketentraman hidup bersama dengan makhluk ciptaan Allah (hewan)

C Sociality
Nilai sosial yang dihadirkan sangat terasa karena jumlah media tempat tinggal hewan terhitung sangat banyak, sehingga ketika pengunjung memberi makan, pasti dikeroyok.

D Mixused
Area yang dapat digunakan disemua kalangan, mulai dari anak kecil hingga dewasa. Sehingga ruangan ini menjadi ruang mixused bagi pengunjung.

E Furnitur
Furnitur yang digunakan harus erat kaitannya dengan hewan, yaitu kolam ikan, kandang burung, dan tempat memberi makan burung.

F Akses
Akses yang dapat dilalui melalui berbagai sisi, sehingga sangat mudah pengunjung untuk mendatangnya.

G Kesan Bioklimatik
Memberikan pengalaman kuat antara manusia dengan alam berupa pengalaman bioklimatik yang dapat dirasakan secara bagi setiap pengunjung.

H Fitur Alami
Material yang digunakan yaitu batuan, rumput, kayu, dan air. Sehingga mengundang pertemuan dan permainan.

Zona Laki-laki
Zona Perempuan



BICARA DENGAN HEWAN

MEMBERI MAKAN IKAN

MEMBERI MAKAN BURUNG

BERMAIN DENGAN HEWAN

Timeline

00:15

01:00

02:15

03:00

Memberi
Makan Ikan

Memberi
Makan Burung

Berbicara
dengan Hewan

Bermain dengan
Hewan

Target Healing Mengajak untuk merenungkan semua hal yang dialami.

R. SEDEKAH

MEMBERI MAKAN IKAN

Aktivitas pertama adalah memberikan makan kepada ikan yang ada dalam kolam besar. Makanan tersebut diberikan dengan cara lembut yaitu secara perlahan-lahan didekatkan dengan mulut ikan (bukan dilakukan dengan cara melempar ke permukaan kolam)

MEMBERI MAKAN BURUNG

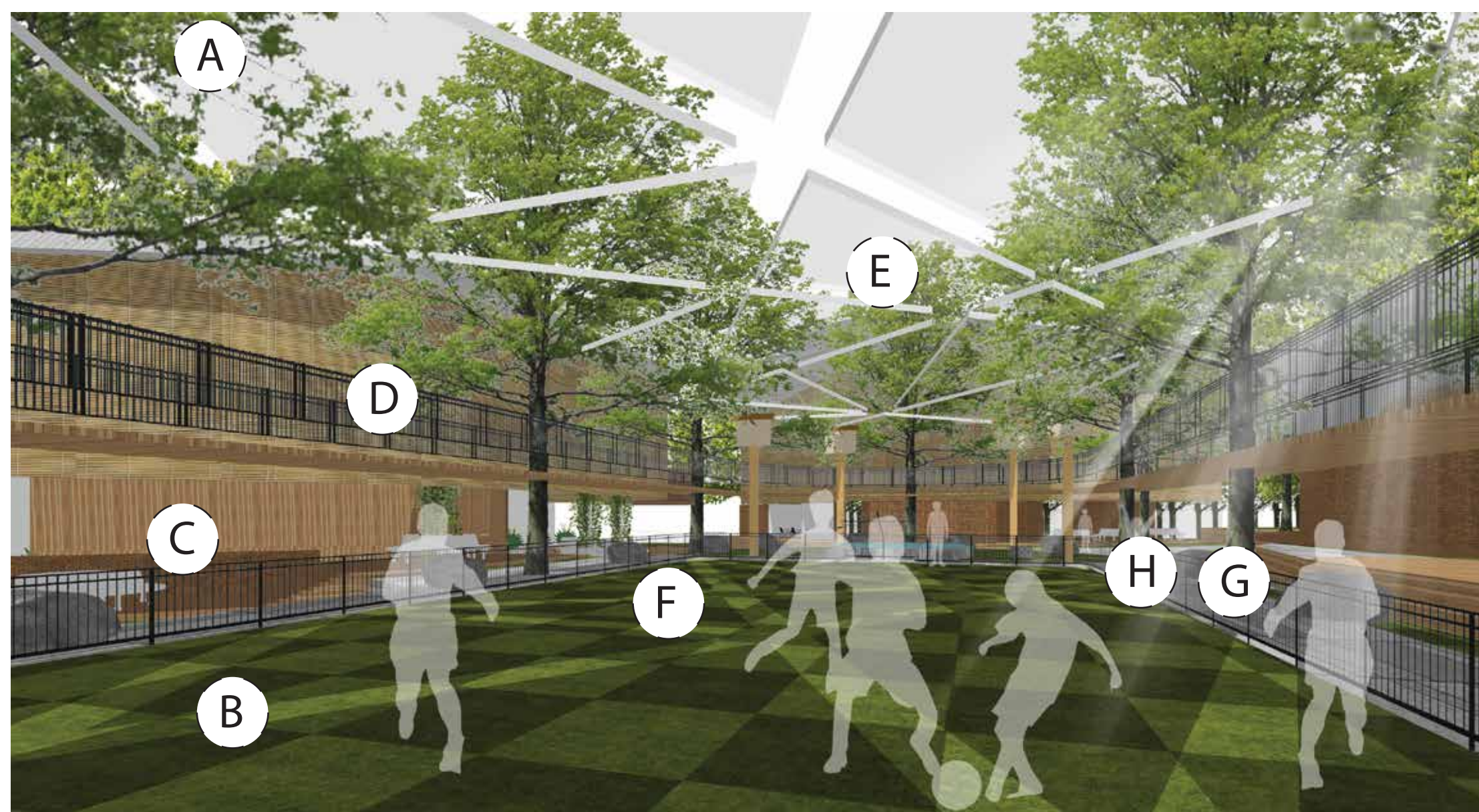
Kemudian memberi makan burung dengan cara yang serupa seperti memberi makan ikan yaitu dengan lemah lembut. Teknisnya adalah makanan diletakkan sangat dekat dengan kaki pengguna, sehingga burung akan datang menghampiri.

BICARA DENGAN HEWAN

Ketika ikan ataupun burung mendekat kepada pengguna, lalu mengajak bicara hewan layaknya berbicara dengan anak kecil yang membutuhkan kasih sayang dari orang tua. Dengan begini pengguna merasa bermanfaat dengan sesama makhluk hidup.

BERMAIN DENGAN HEWAN

Setelah itu sebisa mungkin pengguna mengajak bermain hewan ikan ataupun burung. Untuk ikan, cukup dengan menggerakkan tangan ke dalam air kolam. Untuk burung dapat diajak melalui media memberi makanan dengan cara berjalan mundur.



A Lighting

Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan langsung dari matahari

B Lantai

Penutup lantai area futsal menggunakan rumput alami yang memiliki pola interaktif, sehingga pengguna menjadi mudah nyaman untuk bergerak bebas.

C Batasan

Batasan yang digunakan adalah pagar besi sederhana yang memiliki tinggi 1 meter, sehingga penonton tidak memiliki keterbatasan untuk melihat

D Penonton

Ruang penonton didesain memiliki 2 lantai, sehingga akan membuat suasana luar lapangan tidak menggeerombol.

E Artwork

Filter cahaya yang digunakan selain dedaunan pohon, digunakan juga bentuk-bentuk berpola dinamis yang memunculkan bayangan atraktif pada lantai lapangan.

F Sociality

Dengan material rumput yang disusun berpola atraktif, maka suasana yang dihasilkan menjadi satu kesatuan. Maka pengguna akan saling memiliki keterkaitan sosial dengan pengguna lain

G Intensitas aktifitas

Dengan meminimalisir jarak antar ruang disebelahnya. Maka akan membuat aktifitas bermain bola terkontrol dengan baik. Sehingga potensi melukai pemain lain sedikit.

H Akses

Akses masuk kedalam lapangan ditempatkan pada area tengah, sehingga akan memudahkan masuk memosisikan formasi pertandingan.



Zona Laki-laki



Zona Perempuan

PEMANASAN

JOGGING

ISTIRAHAT

BERMAIN FUTSAL

LAPANGAN FUTSAL

Target Healing Mengaktifkan potensi untuk segera melakukan perubahan positif.

Timeline

00:15

00:30

00:45

01:00

Pemanasan

Jogging

Bermain
Futsal

Istirahat

PEMANASAN

Aktivitas awal sebelum melakukan olahraga futsal adalah pemanasan yang dilakukan agar membuat otot-otot tubuh siap untuk diajak bergerak aktif. Gerakan-gerakannya harus melibatkan otot keseluruhan dalam tubuh.

JOGGING

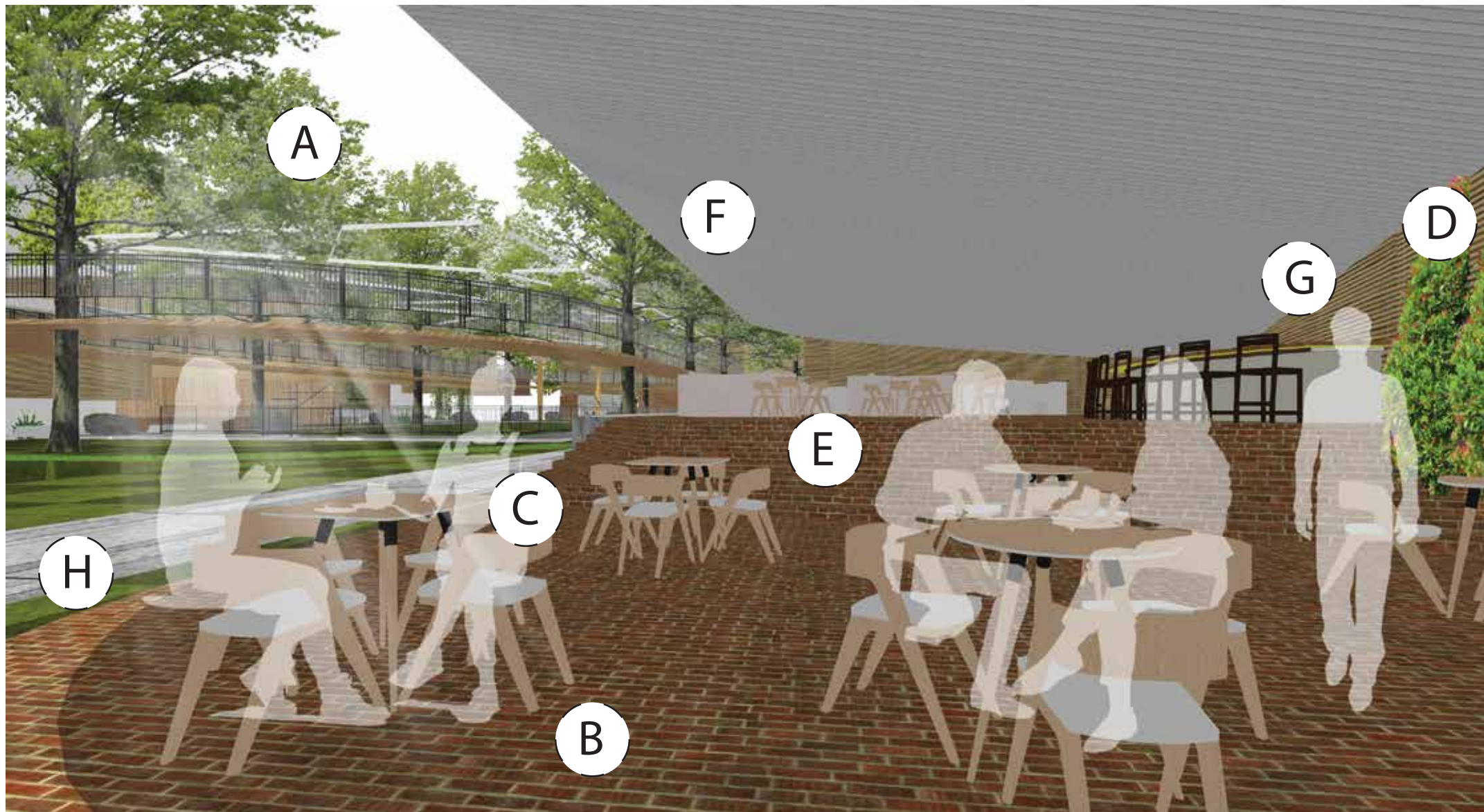
Setelah melakukan pemanasan maka selanjutnya adalah melakukan jogging mengelilingi healing space dengan cara kolektif bersamaan dengan pelajar lain. Jumlah putaran sebisa mungkin tidak membuat tenaga pelajar banyak terbuang.

BERMAIN FUTSAL

Setelah melakukan jogging maka aktivitas selanjutnya adalah bermain futsal. Permainan futsal ini dilakukan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 5 anggota dan salah satunya berperan sebagai keeper sebagai penjaga gawang.

ISTIRAHAT

Permainan futsal ditiap individu dimaksimalkan mengikuti 3 putaran, sehingga tidak terlalu membuat otot nyeri yang justru membuat pelajar menderita. Istirahat ini dilakukan diluar futsal dengan berkomunikasi dengan sesama pemain futsal.



A Lighting

Pencayaan yang digunakan adalah pencahayaan langsung dari matahari

B Lantai

Material penutup lantai yang menggunakan material batu bata. Akan membuat kesan historis pada seseorang yang melaluinya

E Elevasi

Perpindahan elevasi menggunakan tangga yang mengikuti bentuk kontur pada site. Sehingga ketika dilalui pengunjung akan merasakan penyatuan dengan alam.

F Partisi

Dengan meminimalisir partisi pada kafe, maka akan membuat kedekatan sosial akan lebih terasa. Dan pengunjung yang datang tidak merasa tertekan.

C Furnitur

Furnitur yang digunakan adalah furnitur dengan karakter kursi memusat, sehingga komunikasi antar pengunjung dapat terjalin dengan lebih dekat

G Filter Cahaya

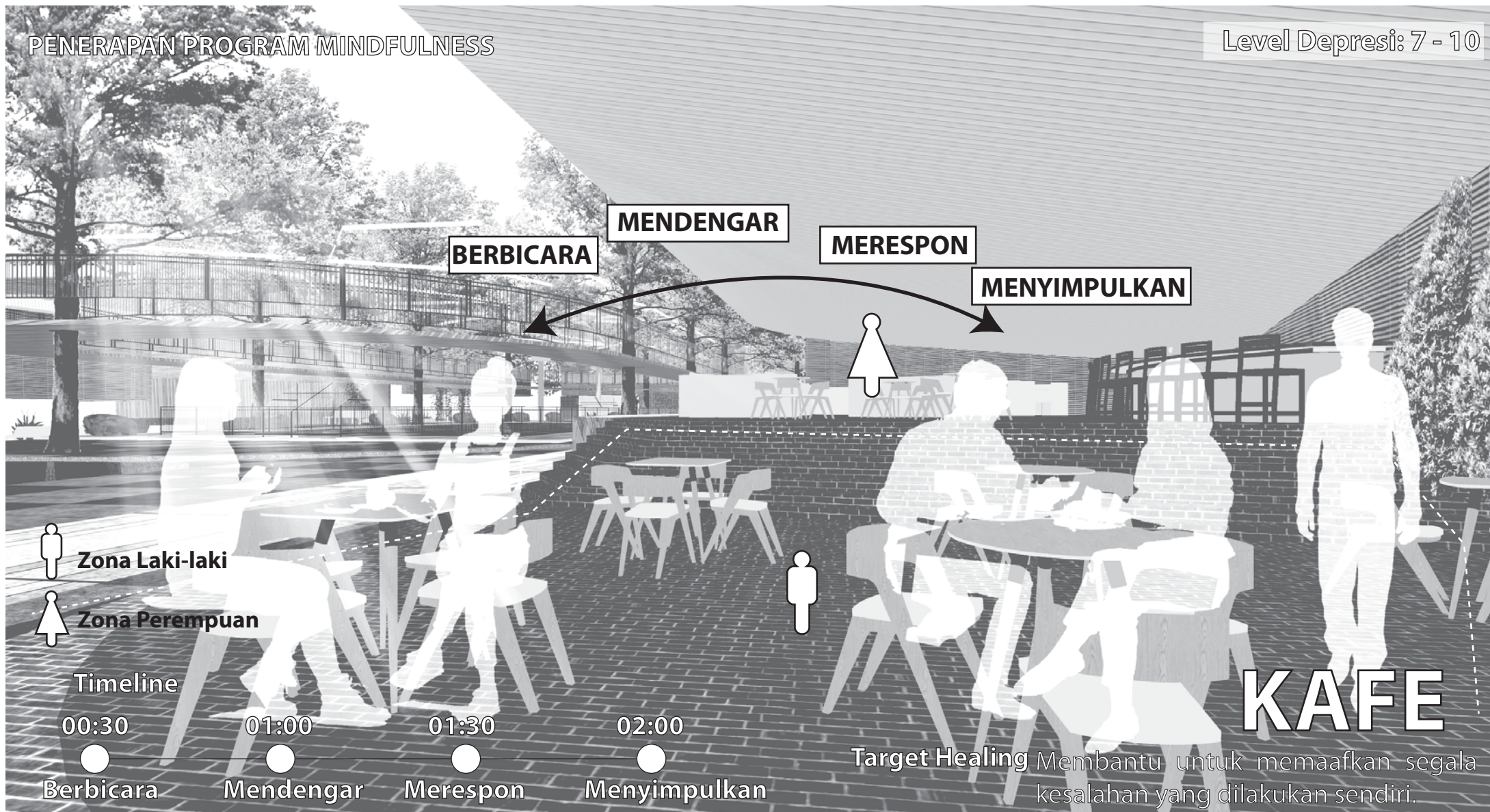
Filter cahaya yang digunakan adalah kerai bambu yang mana akan mereduksi cahaya sore yang masuk. Sehingga kesejukan dalam ruang akan lebih terasa.

D Vegetasi

Vegetasi yang dihadirkan adalah Pucuk merah. Tanaman tersebut merupakan tanaman yang memiliki beberapa daun berwarna hangat yaitu merah oranye.

H Akses

Akses kafe dapat dilalui dari berbagai sudut, yang mana tidak memiliki akses pintu khusus dari titik tertentu.



BERBICARA

Aktivitas awal yang dilakukan pelajar adalah banyak memberikan apa yang ada dalam pikiran, berupa keluhan, masalah, kebahagiaan, keresahan, dsb. Semua diungkapkan dengan jelas pada proses berbicara ini sebagai upaya pendekatan terhadap pelajar.

MENDENGAR

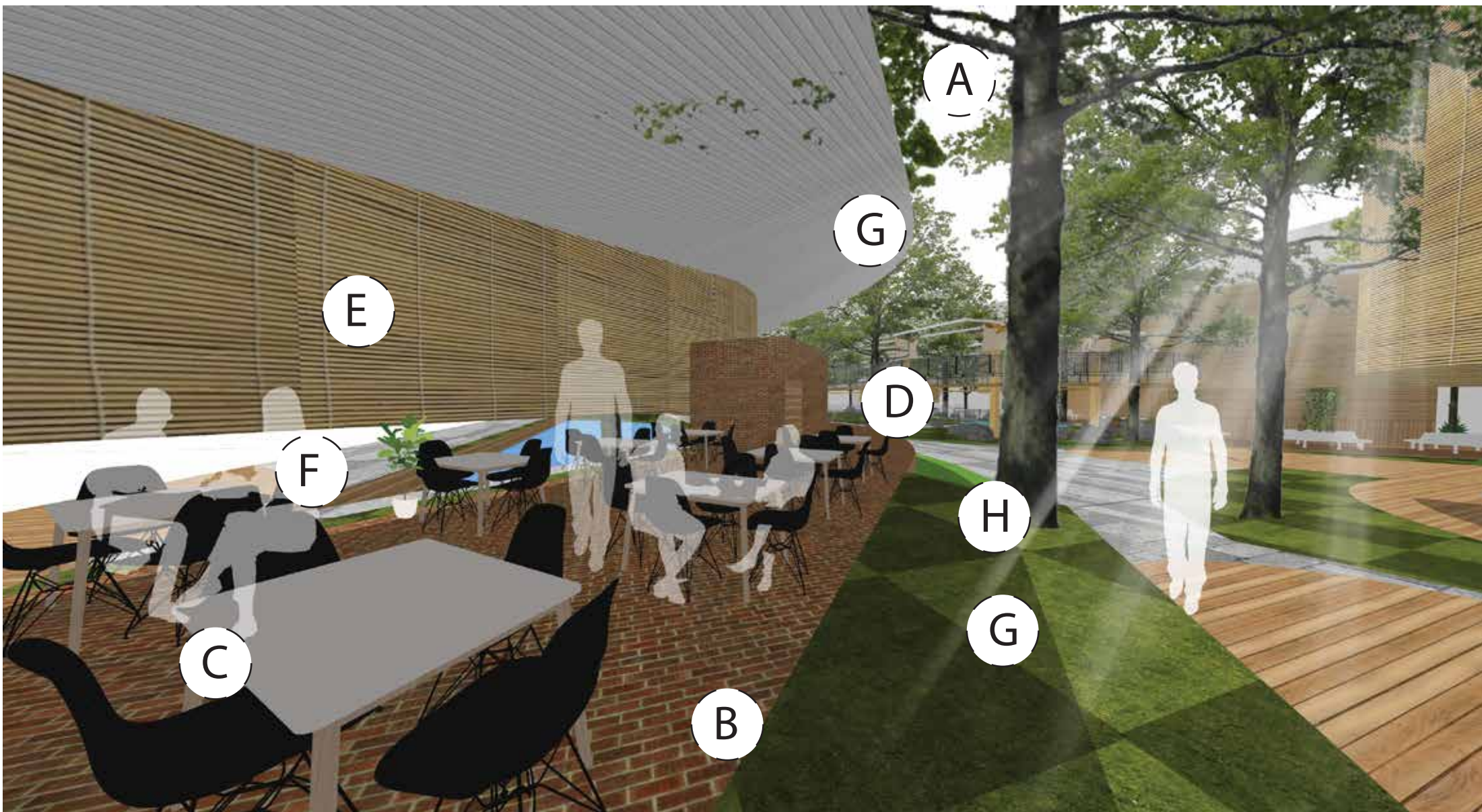
Kemudian lawan bicara menanggapi semua obrolan yang dibicarakan oleh pasien (pelajar) dengan cara menyetujui apapun halnya (keberpihakan). Kemudian dilanjutkan dengan memberikan saran untuk kebaikan diwaktu mendatang.

MERESPON

Pola berbicara dan mendengar terus dilakukan berulang-ulang kali hingga lawan bicara mampu memahami jalan pikiran pasien (pelajar) kemudian memberikan solusi yang terbaik.

MENYIMPULKAN

Akhir dari proses perbincangan adalah menyimpulkan bagaimana solusi terbaik bisa didapatkan. Hal ini diperjelas lagi agar pelajar mampu menerima dengan baik solusi yang diberikan oleh lawan bicaranya (psikolog).



A Lighting
Lighting yang digunakan adalah sinar matahari secara tidak langsung.

B Lantai
Material lantai yang digunakan adalah material batu bata. Agar memiliki nilai historis yang dirasakan pengunjung

C Furnitur
Sebagai aktivitas yang erat kaitannya dengan komunikasi. Maka furnitur kantin menggunakan sistem meja makan seperti di rumah sendiri yang berkarakter kekeluargaan.

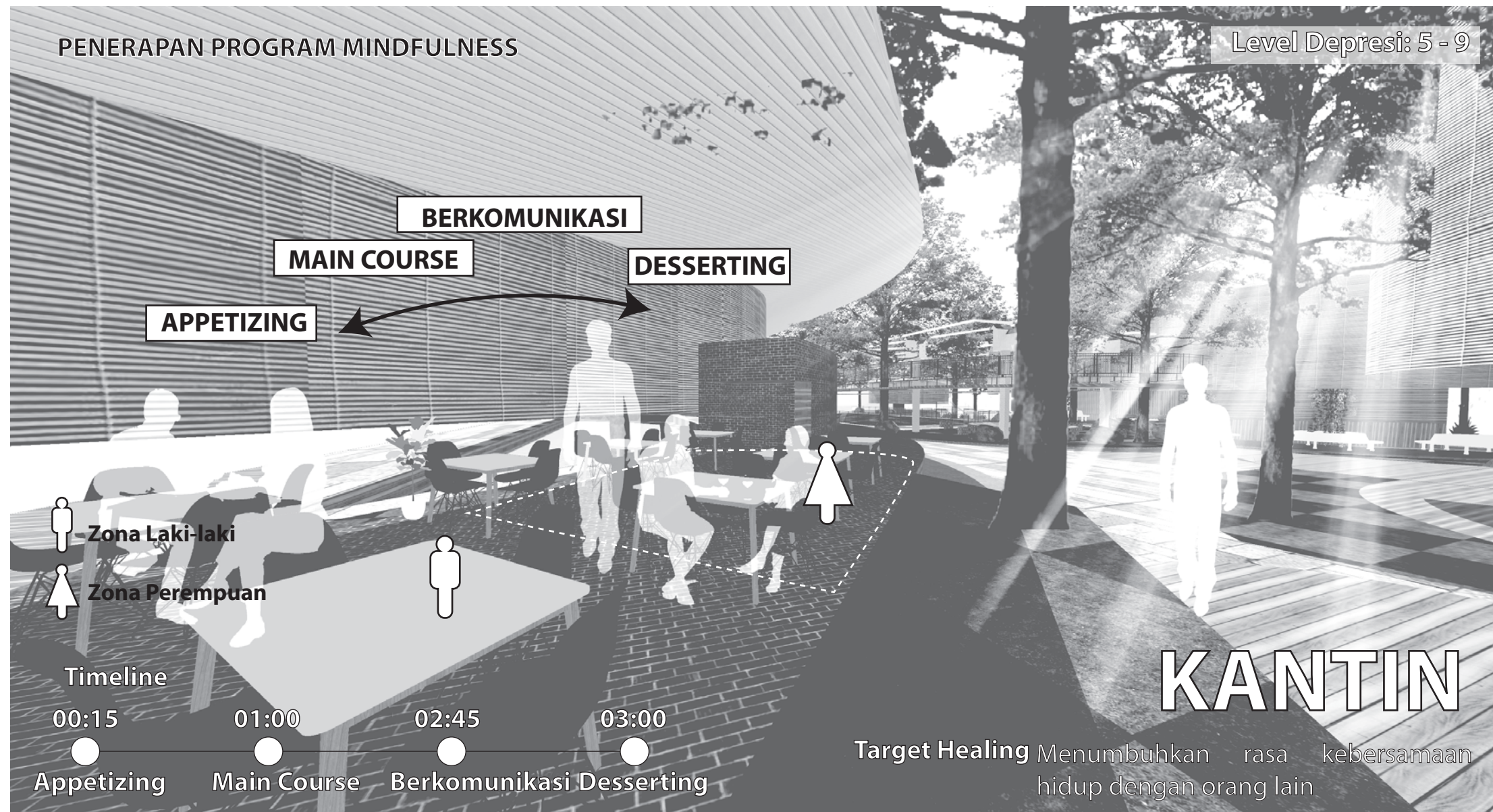
D Vegetasi
Vegetasi yang digunakan adalah hasil spektrum hijau yang datang dari luar ruangan.

E Filter Lighting
Kerai bambu digunakan sebagai penyaring cahaya matahari disore hari. Agar suhu dalam ruangan lebih sejuk.

F Koneksi ruang
Koneksi ruang disusun mengikuti alunan sisi tepi gerakan kolam air, sehingga setiap sisi dapat merasakan elemen air dari sisi samping.

G Inevitable
Dengan meniadakan batasan berupa dinding masif, maka pengunjung akan lebih tertarik untuk datang mengunjungi kantin.

H Akses
Ruangan didesain tanpa memiliki pintu khusus, sehingga pengunjung dapat masuk ruangan melalui berbagai sudut.



APPETIZING

Pelajar datang bersama dengan rekan dekatnya (teman, sahabat, orang tua, dosen, atau guru) minimal satu orang. Kemudian masing-masing memesan makanan pembuka (Apetizer). Hidangan ini akan membuat nafsu makan meningkat.

MAIN COURSE

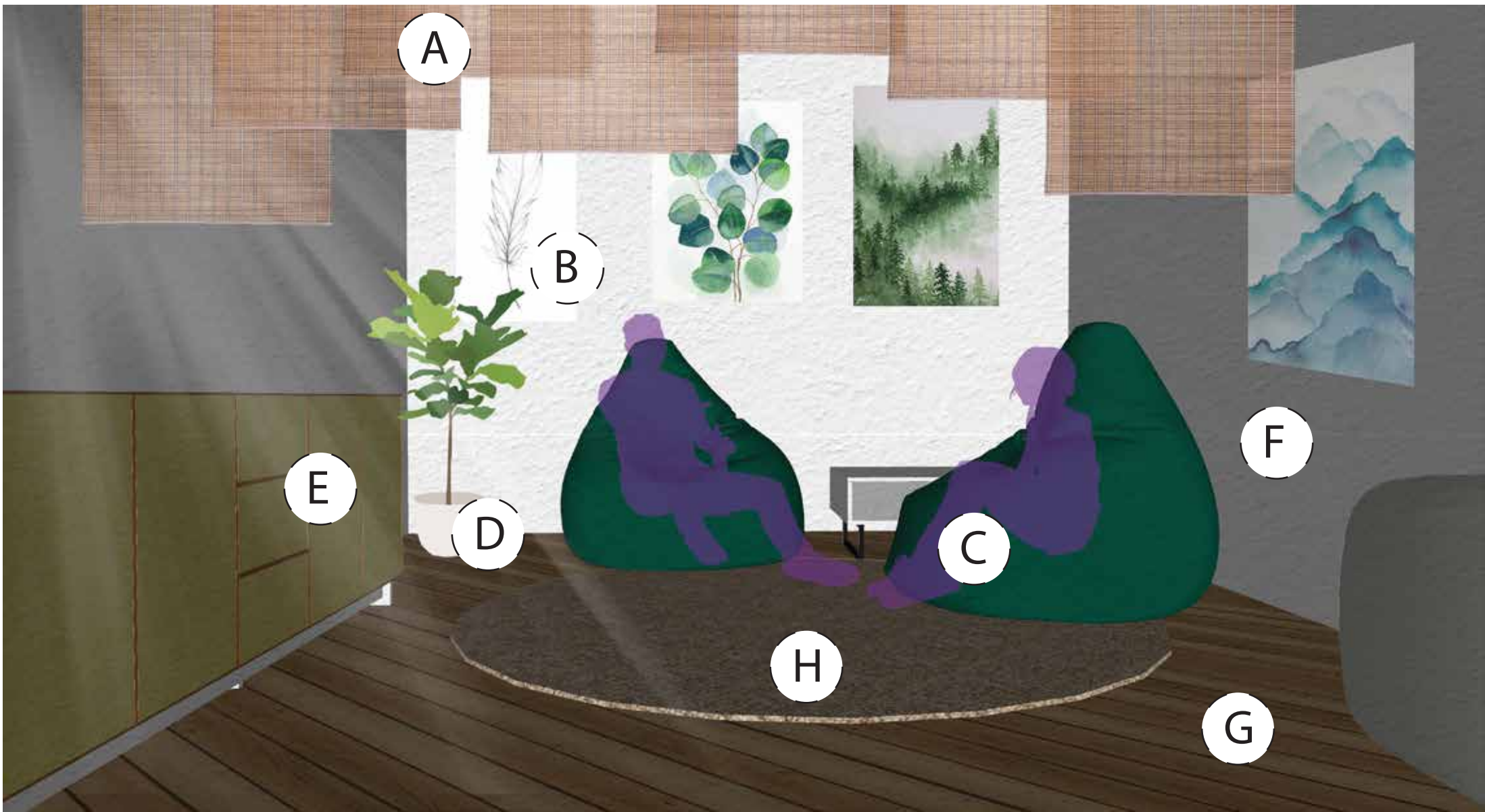
Kemudian dilanjutkan dengan makanan berat. Pelajar bisa mengambil makanan sesuka hati, dengan hitungan harga dibelakang sehingga pengguna merasa puas ketika makan. Makan dilakukan bersamaan dengan berkomunikasi dengan rekan dekat.

BERKOMUNIKASI

Komunikasi antar pihak dimulai dengan mensyukuri atas nikmat makanan yang diberikan. Kemudian dilanjutkan dengan percakapan yang lebih dalam antar pihak. Setiap ekspresi yang diungkapkan akan lebih baik ketika dibarengi dengan menyantap.

DESSERTING

Setelah berkomunikasi maka aktivitas selanjutnya memecahkan permasalahan bersama-sama antar pihak. Aktivitas tersebut dilakukan bersamaan dengan menyantap hidangan dessert/makanan penutup yang menggunakan makanan manis sebagai perelaksasi.



A Drop Ceiling
Menghadirkan suasana dinamis dengan drop ceiling bermaterial kerai bambu, agar membuat pelajar merasa tenang dan bisa fokus untuk melakukan terapi.

B Artwork
Memberikan stimulasi untuk mengekspresikan emosi diri secara bebas. Sehingga dapat mengurangi tekanan emosional

C Ballon Puff
Tempat duduk yang memiliki karakter empuk, hangat, friendly, humble, dan sedikit memberikan pelukan kepada seseorang yang duduk.

D Vegetation
Material alam yang mencairkan suasana dalam ruang. Sehingga komunikasi menjadi lebih terbuka dan tidak kaku.

E Credenza
Furnitur sebagai kabin penyimpanan yang tidak terkesan masif, hemat ruang namun juga memiliki peran membawa kesan santai pada keseluruhan ruangan.

F Partisi
Partisi yang dibuat masif, sehingga keprivasian pengguna tidak terganggu. Namun hal ini tidak membuat suasana menjadi sempit karena penggunaan warna putih pada cat partisi.

G Penutup kayu
Menggunakan material kayu parket yang memberikan sentuhan hangat pada ruangan. Sehingga pengguna merasa tidak tertekan

H Karpet
Material hangat yang membuat komunikasi menjadi lebih dalam

TERAPI SENI

TERAPI KOGNITIF

TERAPI PERMAINAN

TERAPI REALITAS



Zona Laki-laki



Zona Perempuan

Timeline

00:15

00:15

00:15

00:15

Terapi
Kognitif

Terapi
Seni

Terapi
Permainan

Terapi
Realitas

Target Healing Membantu memberikan solusi dari segala permasalahan yang dihadapi.

R. TERAPI

TERAPI KOGNITIF

Melakukan komunikasi psikiater dengan pasien (pelajar). komunikasi tersebut mengandung, pengungkapan keluhan kesah, mengelola pola pikir negatif, dan membentuk kembali pola pikir yang negatif menjadi pola pikir yang positif.

TERAPI SENI

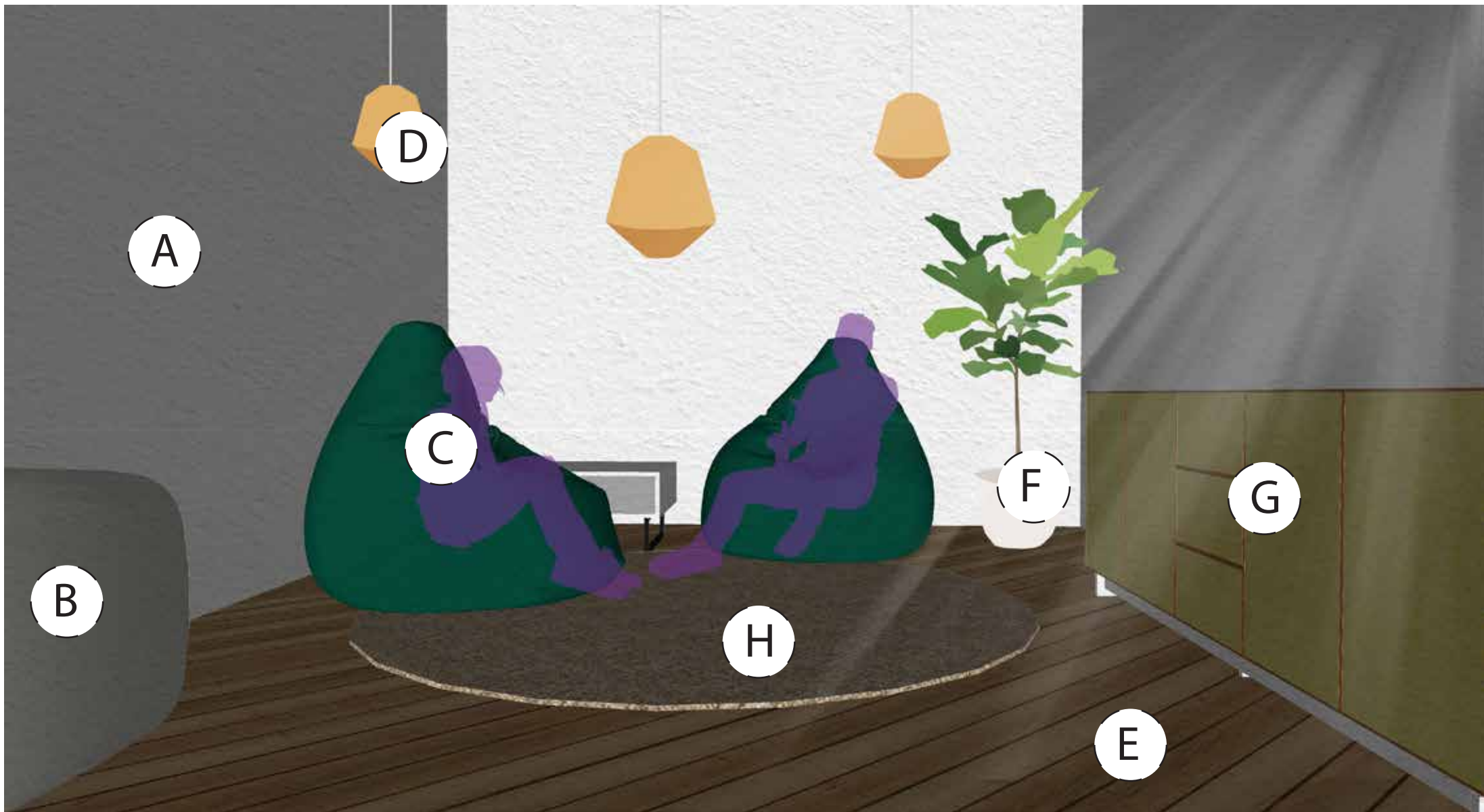
Melakukan terapi seni berupa pengungkapan kondisi pikiran yang dituangkan kedalam suatu media lukis. Dengan coretan-coretan kuas yang menimbulkan pelepasan pikiran-pikiran negatif dari kecemasan yang dirasakan selama ini.

TERAPI PERMAINAN

Terapi permainan yang dilakukan adalah menyelesaikan permainan tricky dalam memecahkan permasalahan. seperti bermain puzzle, rubik, catur. Permainan ini akan membuat pikiran-pikiran negatif keluar.

TERAPI REALITAS

Terapi realitas merupakan terapi yang dilakukan dengan cara memberikan arahan-arahan kepada pengguna berupa eksistensi hal-hal yang ada dalam waktu sekarang, tanpa memikirkan apa yang terjadi dimasa lampau dan yang akan datang.



A Partisi
Partisi yang dibuat masif, sehingga keprivasian pengguna tidak terganggu. Namun hal ini tidak membuat suasana menjadi sempit karena penggunaan warna putih pada cat partisi.

E Penutup Lantai
Menggunakan material kayu parket yang memberikan sentuhan hangat pada ruangan. Sehingga pengguna merasa tidak tertekan

B Kursi Puff
Material hangat yang membuat komunikasi menjadi lebih dalam

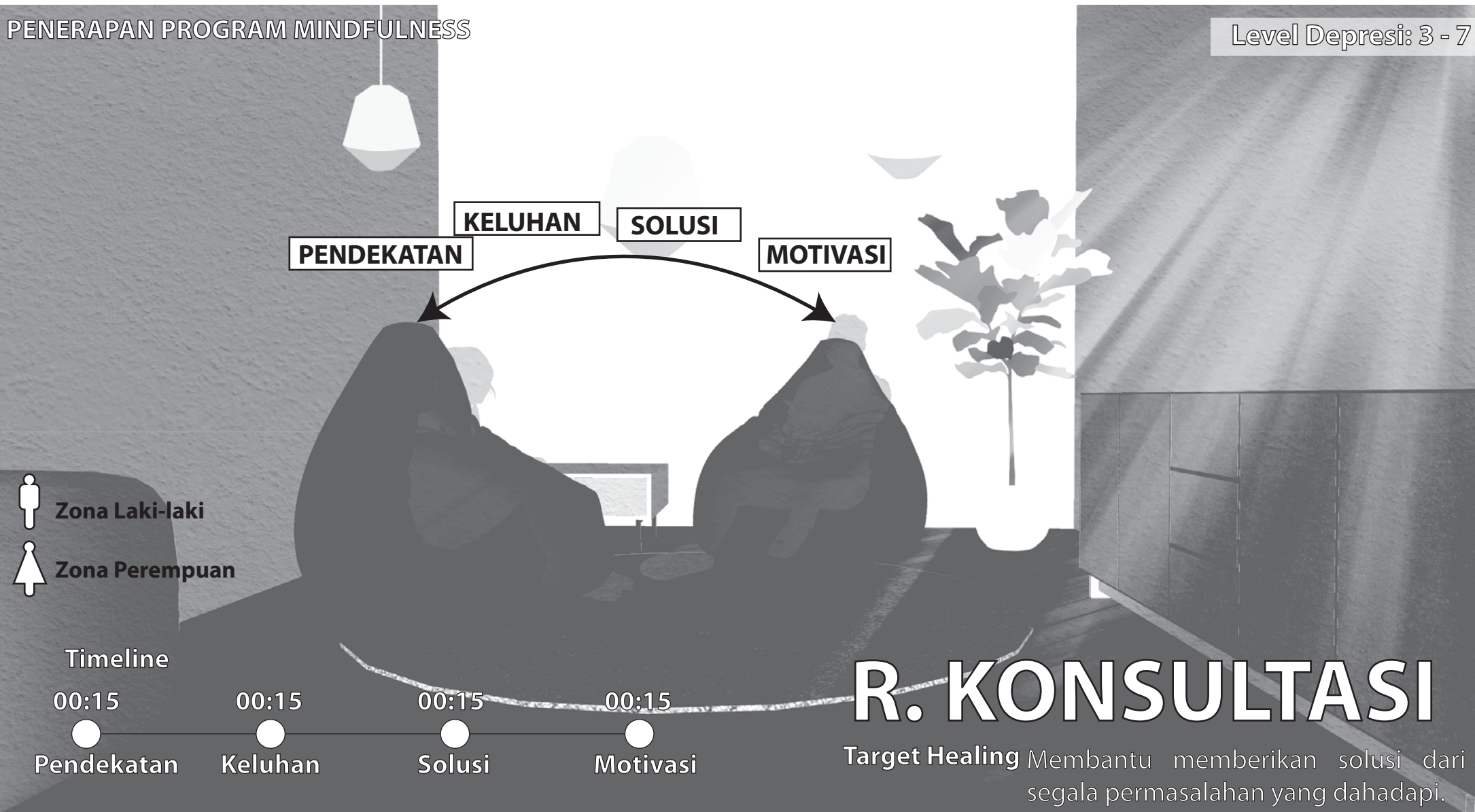
F Vegetasi
Material alam yang mencairkan suasana dalam ruang. Sehingga komunikasi menjadi lebih terbuka dan tidak kaku.

C Ballon Puff
Tempat duduk yang memiliki karakter empuk, hangat, friendly, humble, dan sedikit memberikan pelukan kepada seseorang yang duduk.

G Credenza
Furnitur sebagai kabin penyimpanan yang tidak terkesan masif, hemat ruang namun juga memiliki peran membawa kesan santai pada keseluruhan ruangan.

D Drop Lamp
Lampu pijar berwarna kuning yang disusun dinamis dari plafon dan turun mendekat ke jangkauan pandangan pengguna. Sehingga komunikasi menjadi lebih dekat.

H Karpet
Material hangat yang membuat komunikasi menjadi lebih dalam



PENDEKATAN

Topik perbincangan pertama yang harus dilakukan adalah topik untuk memahami karakter pasien (pelajar) tentang apa saja pola pikir yang dijalani setiap harinya. Semakin dekat psikolog dengan pasien maka semakin baik hasil diagnosisnya.

KELUHAN

Setelah melakukan pendekatan maka dilanjutkan dengan penyampaian permasalahan/keluhan yang selama ini dirasakan oleh pasien. Mulai dari permasalahan teknis dalam sulitnya belajar, hingga permasalahan hubungan sosial dengan orang lain.

SOLUSI

Kemudian psikolog mendiagnosis apa yang dialami pasien tersebut. Dengan diagnosis tersebut maka psikolog memberikan obat berupa saran-saran solusi yang harus dilakukan oleh pasien agar kesehatan mental membaik.

MOTIVASI

Hal terakhir keimplementasian solusi adalah memberikan kepercayaan diri kepada pasien untuk mencintai dirinya dan memotivasi untuk terus melakukan saran psikolog hingga waktu yang akan datang dengan kesehatan psikis yang membaik.

KONSEP KEISLAMAMAN

IBADAH SOLAT

Aktivitas sholat yang terjadi mulai dari takbiratul ihram sampai salam. Ditiap elemen terkecil dari sholat memiliki makna yang sangat dalam akan ketaqwaan seorang hamba kepada Allah. Dari setiap pergerakannya yang dilakukan dengan istiqomah, maka seseorang akan mendapatkan banyak pelajaran yang bisa diambil. Bentuk sholat juga merupakan salah satu terapi spiritual yang ditujukan pada seseorang yang memiliki masalah psikologis.



UKHUWAH ISLAMİYAH

Seseorang yang merasa tertekan akan suatu permasalahan akan merasa lebih tenang bila menceritakannya kepada orang lain. Maka dari itu hubungan silaturahmi haruslah diikat dengan kuat, sehingga bilamana ada seseorang yang merasa kesulitan akan bisa dibantu dengan hadirnya rekan dekat. Dengan kondisi ukhuwah islamiyah yang kuat, maka kesehatan psikis juga akan baik.

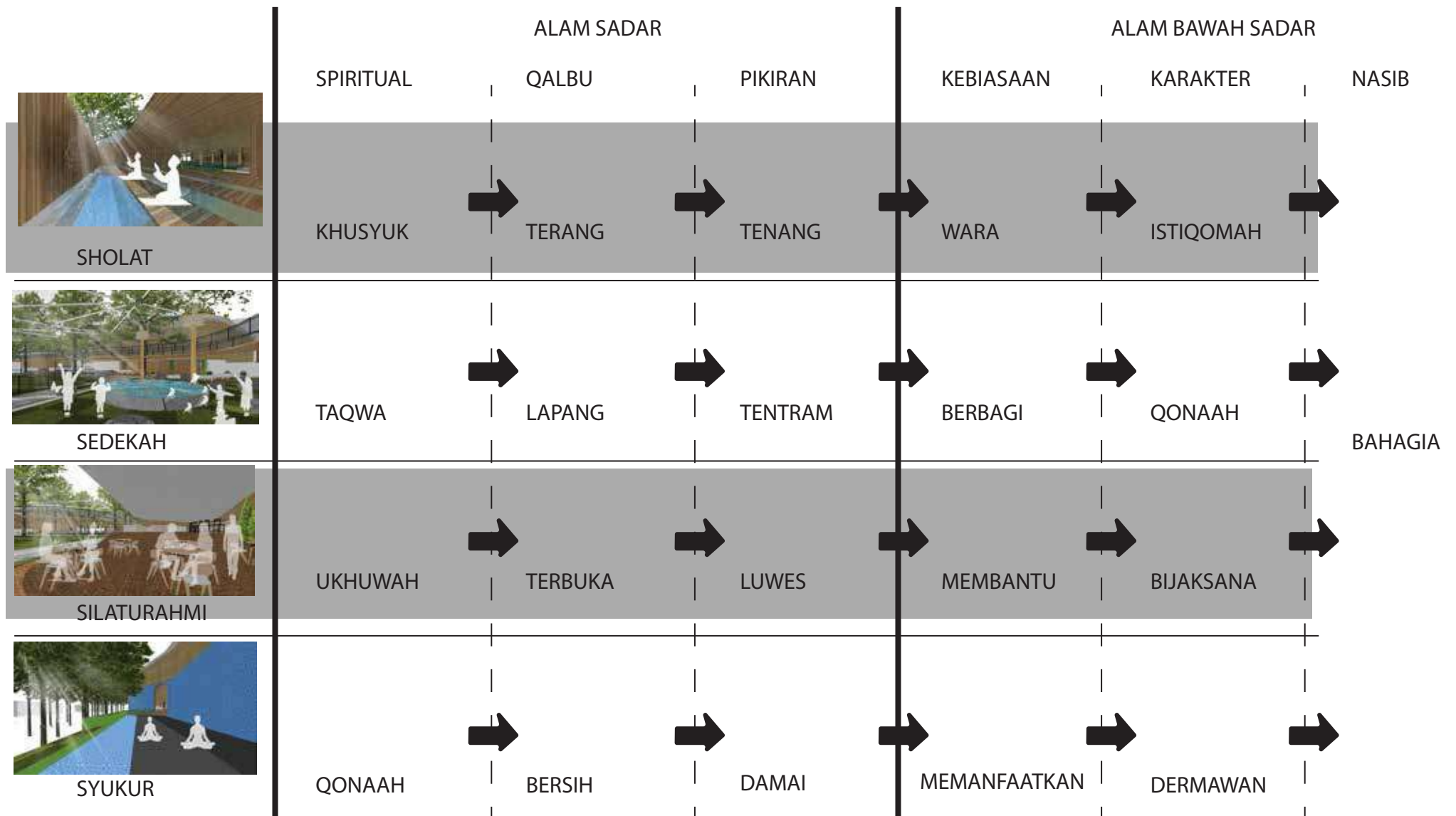
SEDEKAH

Dengan memberikan sesuatu kepada orang lain/pihak lain seseorang akan merasakan kebermanfaatan diri mereka. Bahwa mereka sebenarnya dibutuhkan oleh orang lain atau makhluk lain. Sehingga akan tersentuh hatinya bahwa dirinya tidak boleh merasa tidak bisa apa-apa atau menjalani hidup dengan biasa-biasa saja. Disana masih banyak pihak yang membutuhkan tangan-tangan mereka.

SYUKUR NIKMAT ALAM

Kesibukan dunia mulai dari mengerjakan tugas, belajar persiapan ujian dll akan membuat seseorang menjadi lalai akan syukur dari nikmat yang diberikan oleh Allah. Sehingga dengan bermeditasi disekitar alam seseorang akan merasakan secara langsung bagaimana suasana indahnya ciptaan Allah. Dengan kebesaran Allah, seharusnya seseorang harus mampu selalu bersyukur atas nikmatnya. Dimulai dari lingkungan alam sekitar.

PROSES QURANIC QUANTUM HEALING



APLIKASI PRINSIP KEISLAMAN

DENGAN METODE QURANIC QUANTUM HEALING

SHOLAT

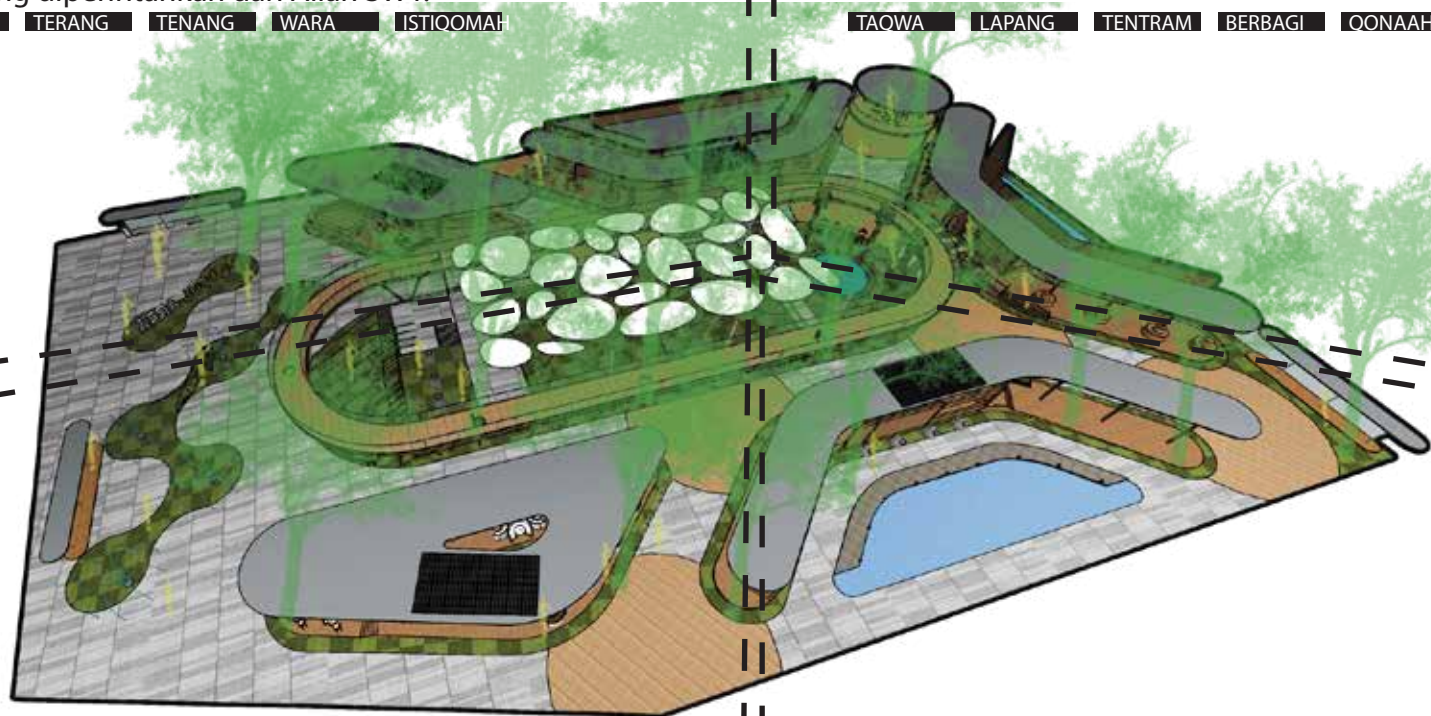
Pengaplikasian setiap dengan memasukkan elemen alam akan menghanyutkan kedalam niat untuk selalu beribadah. Seperti pohon rindang yang menginterpretasikan kewajiban seorang hamba untuk selalu taat kepada apa yang diperintahkan dari Allah SWT.

KHUSYUK **TERANG** **TENANG** **WARA** **ISTIQOMAH**

SEDEKAH

Pengaplikasian disetiap ruang memberikan interaksi saling membutuhkan satu sama lain. Bukan hanya manusia tetapi juga pada tumbuhan maupun hewan. Dengan didampingi disetiap ruang, maka hubungan saling membutuhkan ini akan tumbuh.

TAQWA **LAPANG** **TENTRAM** **BERBAGI** **QONAAH**



SILATURAHIM

Tali kekeluargaan yang erat yang teraplikasi kedalam ruang-ruang sosialis seperti kafe dan kantin dengan penguatan furnitur yang berjarak sangat dekat akan membawa kondisi pikiran menjadi lebih bijak disetiap permasalahan yang menimpa seseorang

UKHUWAH **TERBUKA** **LUWES** **MEMBANT** **BIJAKSANA**

BERSYUKUR

Rasa bersyukur distimulasi dengan adanya kolam-kolam air yang diisi dengan ikan. Dengan diberikan fitur memberi makan ikan ini tentunya akan membawa suasana hati terisi dengan rasa bersyukur atas nikmat.

QONAAH **BERSIH** **DAMAI** **MANFAAT** **DERMAWA**

KONSEP UTILITAS INVITASI



Pengaplikasian wifi corner akan membuat seseorang akan lebih tertarik untuk berkunjung kesuatu tempat. Terlebih lagi bila wifi tersebut gratis. Wifi mungkin mulai menjadi kebutuhan pokok bagi generasi milenial karena seiring berkembangnya teknologi yang sangat memiliki interaksi kuat dengan koneksi internet. Wifi corner ini terapkan pada satu titik dengan jangkauan yang luas, namun didukung dengan tersebarnya area duduk yang disertai dengan stop kontak yang digunakan untuk mencharge gadget pengunjung.



Bagi kaum milenial, update postingan di sosial media seperti instagram, facebook, whatsapp dan lain-lain sudah menjadi budaya di era sekarang. Hal ini terapkan pada area depan yaitu amphiteater photospot dan beberapa artwork pada titik-titik tertentu.



PARKIR



Tempat parkir sepeda yang diakomodasi pada stopping area (percabangan sirkulasi) sehingga pesepeda akan sangat diberikan kenyamanan mengelilingi seluruh area objek rancangan. Bilamana lelah bisa istirahat disetiap area stopping.



Mengelilingi objek rancangan dengan menikmati teduhnya pohon bertajuk luas tidak lengkap bilamana tidak disediakan sepeda. Kebiasaan pengunjung sedikit demi sedikit dirubah dengan mobilitas berkecepatan rendah sehingga pengunjung lebih menikmati setiap perpindahan dengan jarak yang tidak terlalu jauh. Perlahan-lahan kenikmatan alam sangat terasa bilamana pengunjung dipinjam sepeda. Sistem pinjaman sepeda ini menggunakan teknologi ID card dan GPS detector, sehingga keamanan sepeda akan terjamin dan mengurangi tindak pencurian dikemudian waktu.

LISTRIK, AIR, SERAPAN



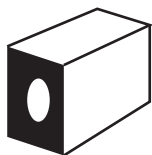
Rumput-rumput hijau menjadi sistem penyerapan utama pada penutup tanah objek rancangan. Pemilihan rumput harus menggunakan rumput yang memiliki akar menyebar (paetan) sehingga akan mempercepat penyerapan air. Kondisi ini menjadi potensi yang baik bila diterapkan pula air mancur yang menari diatas rerumputan. Air mancur yang menyebar dengan berotasinya kran air dari tanah. Area air mancur ini diaplikasikan pada ruang yang memiliki rerumputan luas yaitu area depan.



Sebagai objek rancangan yang memiliki karakter landscaping yang kuat, maka kebutuhan kualitas humus tanah harus tercukupi dengan baik. Tanah yang baik akan membuat tanaman-tanaman yang tertanam akan hidup dengan subur. Oleh karena itu penerapan sistem biopori akan berperan sangat optimal untuk maintenance tanaman-tanaman pada objek rancangan.



KEAMANAN



Persebaran kamera CCTV yang ditanam pada beberapa titik sudut area objek rancangan menjadi sistem keamanan utama yang digunakan pada objek rancangan. Mengingat karakter objek desain yang harus terbuka dan mudah diakses dari segala arah membuat objek rancangan tidak bisa menerapkan sistem keamanan konvensional (pagar batas, pintu gerbang masuk, dan pos security) sehingga CCTV ini mampu mengontrol keamanan beraktivitas. Sentra dari sistem CCTV ini dikontrol pada server yang terletak pada ruang keamanan.



Apotek menjadi salah satu elemen keamanan dalam site, bilamana terjadi kecelakaan pada pengguna. Maka apotek berperan sebagai pihak medis yang mengobati. Kemungkinan yang terjadi adalah kecelakaan hurtself yang mana seseorang merasakan depresi dan menyakiti dirinya menggunakan sesuatu alat yang tajam. Sebelum terjadi hal-hal yang tidak diinginkan maka pihak medis harus siap tanggap. Dengan demikian lajur akses pada seluruh sisi objek rancangan harus mudah dijangkau. Hal ini teratasi dengan adanya sirkulasi yang menyebarkan keseluruhan objek rancangan.

ENERGI



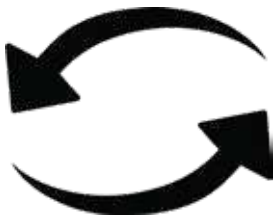
Dengan memanfaatkan energi surya dari panas matahari. Maka banyak komponen rancangan yang membutuhkan listrik dapat diakomodasi oleh panel surya. penerapan panel surya diterapkan pada area-area atap disetiap sisi yang menghadap keatas.



Memfasilitasi pengguna dalam berolahraga untuk berlari-lari merupakan hal yang dapat diterapkan dalam rancangan ini. Namun tidak semua pengguna mau berlari-lari pada semua lajur sirkulasi, oleh karena itu fasilitas treadmill diberikan pada area-area tertentu. Treadmill ini dapat dimanfaatkan energinya yang mana tercipta dari perubahan energi gerak menjadi energi listrik melalui electrical production (generator atau dinamo) yang diselipkan pada pangkal treadmill. Sehingga ketika dibutuhkan listrik, hasil dari treadmill ini dapat dimanfaatkan.



KEBERSIHAN



Dengan menggunakan banyak elemen vegetasi terutama penutup tanah berupa rumput, maka hal ini akan membuat debu yang beterbangan menjadi lebih sedikit. Sehingga kebersihan pada area rancangan lebih baik. Pohon-pohon besar yang memiliki daun lebat juga menjadi filter polusi yang dikeluarkan oleh kendaraan-kendaraan yang lalu lalang disekitar area site.

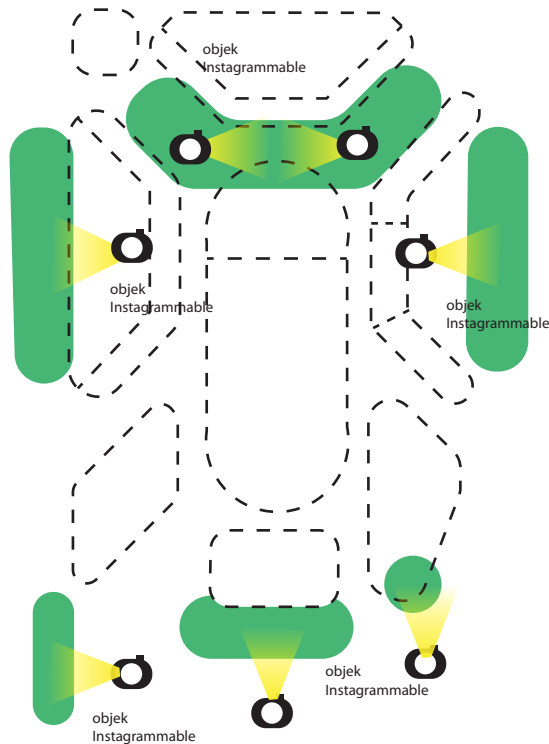


Sampah disusun di beberapa titik, sesuai dengan lajur sirkulasi. Sehingga memudahkan seseorang untuk membuang sampah, dan juga membuat tukang sampah mudah untuk mengangkutnya.

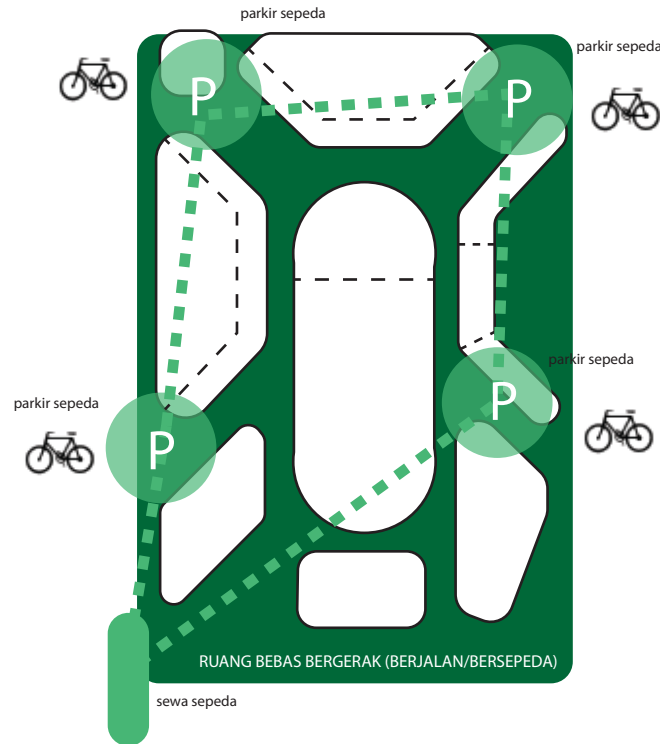
KONSEP UTILITAS

RESPONSIBILITAS MASSA

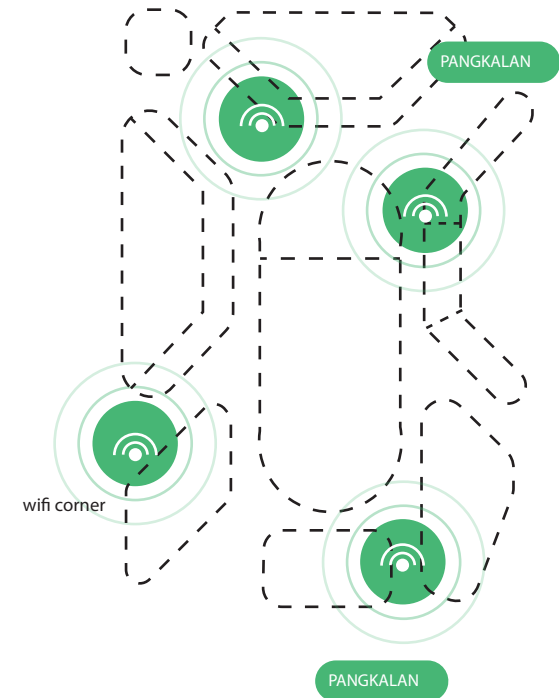
MINIMALISIR KENDARAAN BERMOTOR



INSTAGRAMMABLE ZONE
FASILITAS YANG DISUKAI PARA MILENIAL



MOBILITAS NON POLLUTAN
PENGGANTI KENDARAAN BERMOTOR

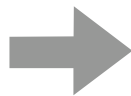


FASILITAS RESPONSIF OJEK ONLINE
AKOMODASI FASILITAS TRANSPORTASI
KENDARAAN BERMOTOR DI LUAR TAPAK

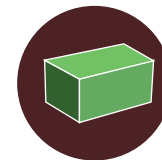
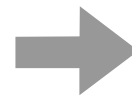
Kebersihan dan kesehatan udara merupakan kriteria penting dalam healing space, dengan ini maka kondisi tapak akan sejuk, nyaman, dan membuat para pengguna lebih betah berada di dalam tapak. Dengan menyediakan lahan parkir yang sangat minim (10m²) maka diharapkan pengguna tidak menggunakan kendaraan bermotor untuk mengunjungi objek rancangan, hal ini merupakan upaya edukasi untuk pengunjung agar lebih mencintai kebersihan dan kesehatan udara. Sebagai pengganti dari sempitnya lahan parkir kendaraan bermotor, maka fasilitas tersebut dialihkan kedalam 3 fasilitas yaitu instagrammable zone (sebagai fitur yang sangat diminati kaum milenial), fasilitas mobilitas non pollutan (terdiri dari sirkulasi pemanjaan pejalan kaki dan pesepeda sekaligus banyaknya tempat parkir sepeda pada titik tertentu yang masing-masing berguna untuk memberikan fasilitas bergerak tanpa kendaraan bermotor), dan fasilitas responsif ojek online (sebagai fitur penyedia akses online untuk kebutuhan transportasi menggunakan kendaraan online diluar tapak).



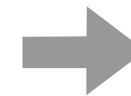
**BUDAYA PARKIR LIAR
MASYARAKAT**



**PEMBATASAN
AKSES KELUAR MASUK**



**+SEMAK-SEMAK
BARRIER**

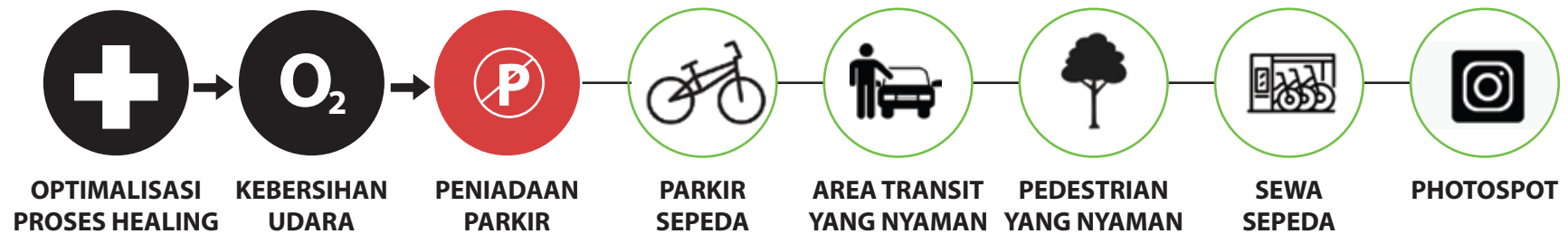


**PENGURANGAN
PARKIR LIAR**

Proses healing akan optimal apabila didukung dengan kondisi udara tapak yang bersih. Dalam lingkup perkotaan, maka kebersihan udara dipengaruhi oleh nilai dari intensitas polusi kendaraan bermotor. Oleh karena itu, perancangan ini tidak memberikan ruang untuk fasilitas parkir kendaraan bermotor. Hal ini sangat bertolak belakang dengan budaya masyarakat yang sekarang ini banyak berpindah tempat menggunakan kendaraan bermotor. Kondisi perancangan yang tanpa sekat (akses sangat terbuka dari berbagai sisi), maka akan memunculkan parkir liar disekitar tapak.

Parkir liar ini justru akan mengakibatkan polusi udara dalam tapak akan semakin meningkat. Permasalahan baru ini dapat diatasi dengan membuat batasan sisi akses keluar masuk. Elemen yang digunakan merupakan tanaman semak barrier (pagar) yang ditanam disisi paling tepi kanan dan kiri tapak dengan dimensi selebar 50 cm. Harapannya adalah pola pikir masyarakat yang nantinya akan berubah karena akses masuknya yang lebih jauh dari titik-titik kemungkinan parkir liar terbentuk. Sehingga masyarakat akan berfikir 2 kali untuk membawa kendaraan pribadi mereka.

SISTEM PENGGANTI PARKIR



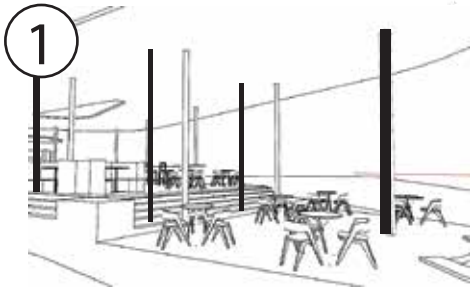
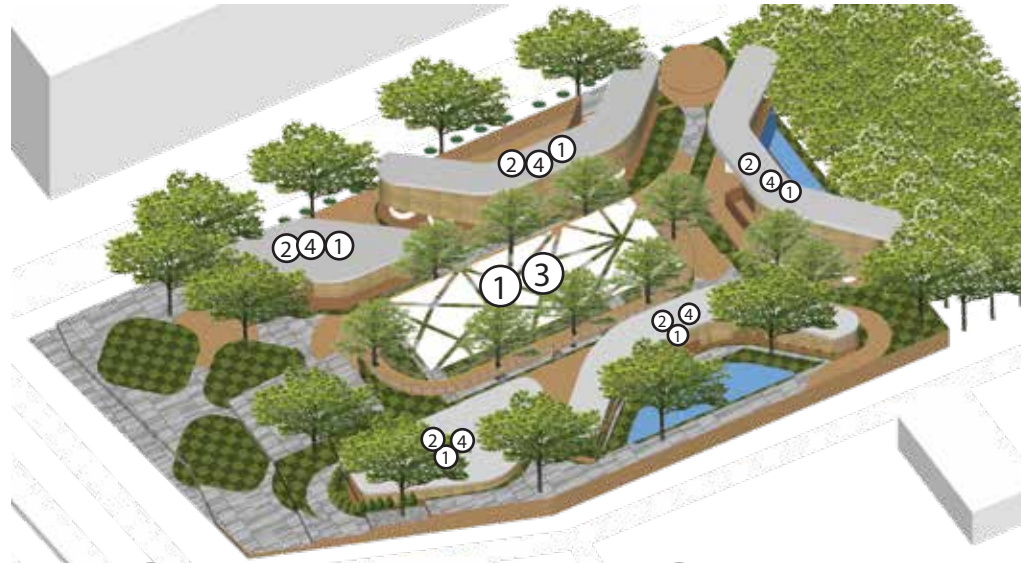
OPTIMALISASI

Untuk mengoptimalkan proses penyembuhan, healing space perlu mengoptimalkan kebersihan udara agar pengunjung dapat merasakan kesejukan dalam dirinya. Dengan meniadakan lahan parkir kendaraan bermotor, maka kebersihan udara akan didapat.

DESAIN PENGGANTI

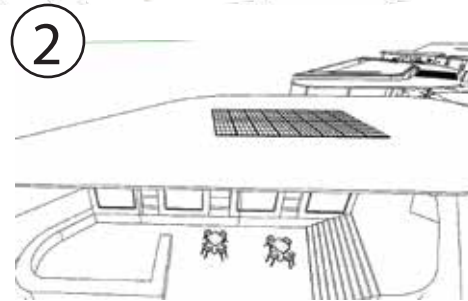
Parkir merupakan fasilitas yang memiliki peran memudahkan pengunjung untuk meninggalkan kendaraannya sehingga dapat masuk kedalam area rancangan. Dengan meniadakan parkir maka akan menurunkan minat pengunjung untuk datang ke objek rancangan. Oleh karena itu, desain pengganti harus memiliki peran yang sama seperti fasilitas parkir yaitu meninggalkan kendaraan dan meningkatkan minat pengunjung untuk datang. Peran pertama untuk meninggalkan kendaraan dapat diganti dengan area transit yang nyaman dan teduh. Area transit ini terbagi menjadi 2, yaitu untuk ojek online dan kendaraan umum yang masing-masing dapat meninggalkan kendaraan pengunjung (bukan pribadi). Kemudian desain pengganti kedua adalah penarik minat untuk datang, antara lain fasilitas sewa sepeda sekaligus parkir, beberapa desain photospot yang instagrammable, dan pedestrian way yang luas, teduh, dan sangat nyaman.

KONSEP STRUKTUR



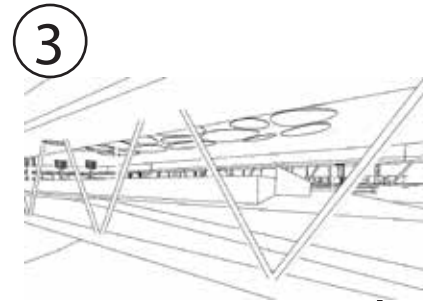
Struktur Baja Pipe

Dengan sedikitnya sudut tajam pada kolom, maka kondisi ruang akan semakin fleksibel dengan karakter kolom yang ergonomis dengan sentuhan manusia.



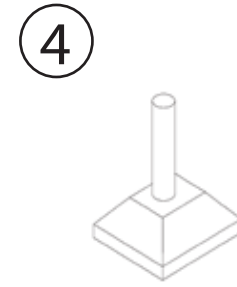
Struktur Atap Deck (Thin Concrete)

Dengan ketebalan atap dak rentang 3-10 cm. membuat bangunan terkesan melayang atau tidak memiliki beban berat. Atap dak ini digunakan juga sebagai peletakan panel surya sebagai penghasil energi alternatif.



Struktur Baja miring 45

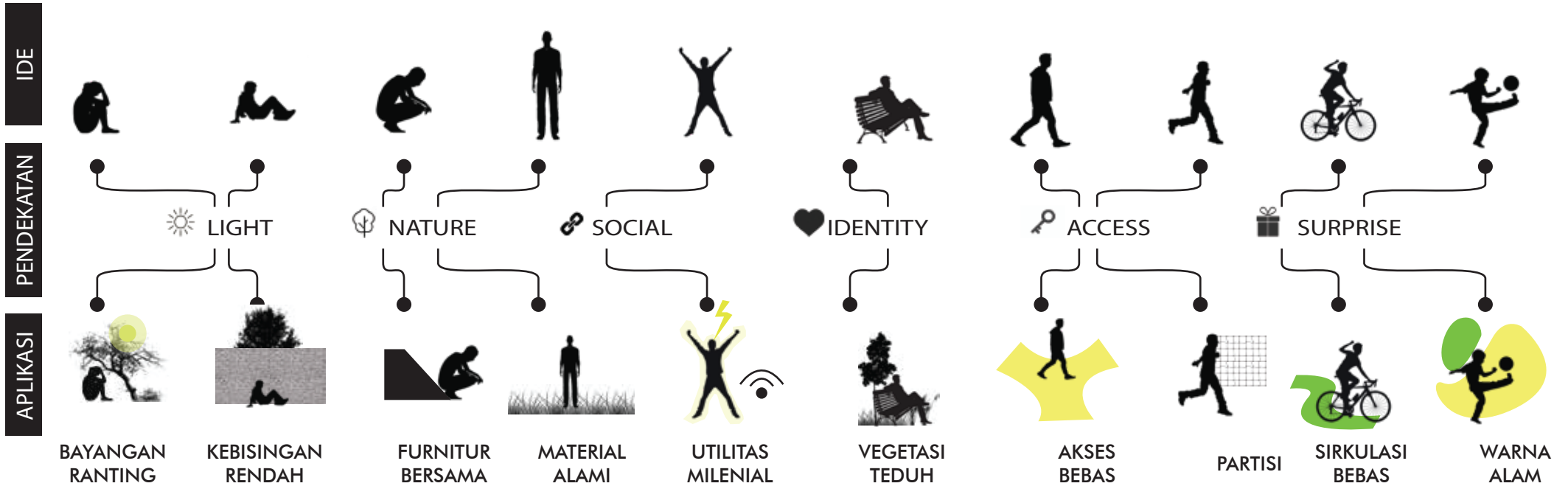
Untuk memberikan keleluasaan pengguna dalam bergerak, maka area tanah diperluas dengan cara memasang struktur kolom dengan sudut 45'



Struktur Pondasi Cakar ayam

Pondasi kuat dan stabil pada medan tanah berkontur. Pondasi yang tergolong lebih kuat dalam merespon kelembaban tanah, hal ini dapat dimanfaatkan untukantisipasi kebocoran kolam

IMPLEMENTASI KONSEP KONSEP DASAR



KONSEP TAPAK

Menghadirkan elemen natural berupa pepohonan, rerumputan, air, dsb. Sehingga akan memunculkan esensi kebahagiaan bagi pengguna yang berada pada objek rancangan. Hal ini didukung dengan memberikannya kebebasan dalam bergerak, yang diaplikasikan pada banyaknya titik aksesibilitas.

KONSEP RUANG

Ruang yang terdiri dari lantai, dinding, dan atap bekerjasama dalam memberikan sentuhan bahagia kepada pengguna. Masing-masing ruang berperan dalam kebahagiaan pengguna yang memiliki masalah psikologis mulai dari level terendah hingga tertinggi.

KONSEP BENTUK

Bentukan bangunan yang tercipta dari susunan lajur horizon organik. Bentuk ini dipetakan menjadi bentuk rantai ruang yang tervisualisasikan seperti bentuk organik sel. Karakter yang dimunculkan juga meminimalisir sudut-sudut tajam yang membuat seseorang menjadi tegang.

KONSEP STRUKTUR

Struktur yang menopang bangunan dipilih dengan mengutamakan kebebasan pergerakan, pandangan, dan jangkauan pengguna. Sehingga diterapkan balok yang membentang panjang, kolom miring, rangka atap yang ringan, dan pondasi berpenampang luas (cakar ayam).

KONSEP UTILITAS

Utilitas yang dipilih memiliki peran penting dalam memberikan rasa nyaman kepada para anak muda khususnya milenial yang erat sekali hubungannya dalam dunia teknologi terlebih pada sosial media. Oleh karena itu dihadapkannya spot foto, ojek online, wifi corner, dsb.

APLIKASI KONSEP



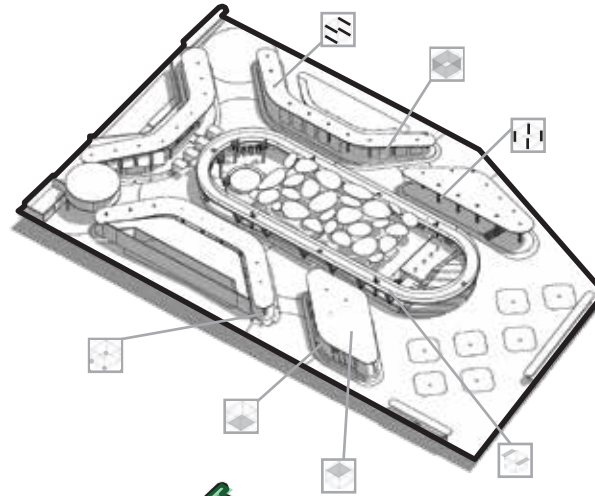
KONSEP TAPAK



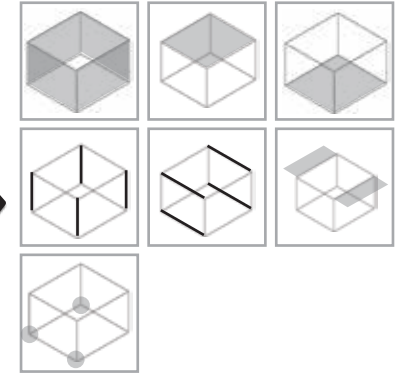
KONSEP RUANG



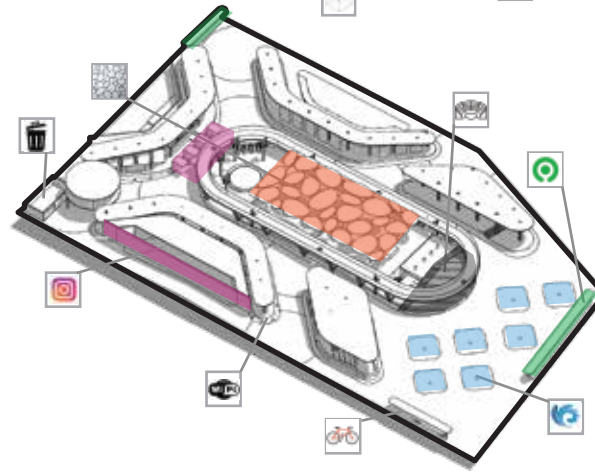
KONSEP BENTUK



KONSEP STRUKTUR



KONSEP UTILITAS



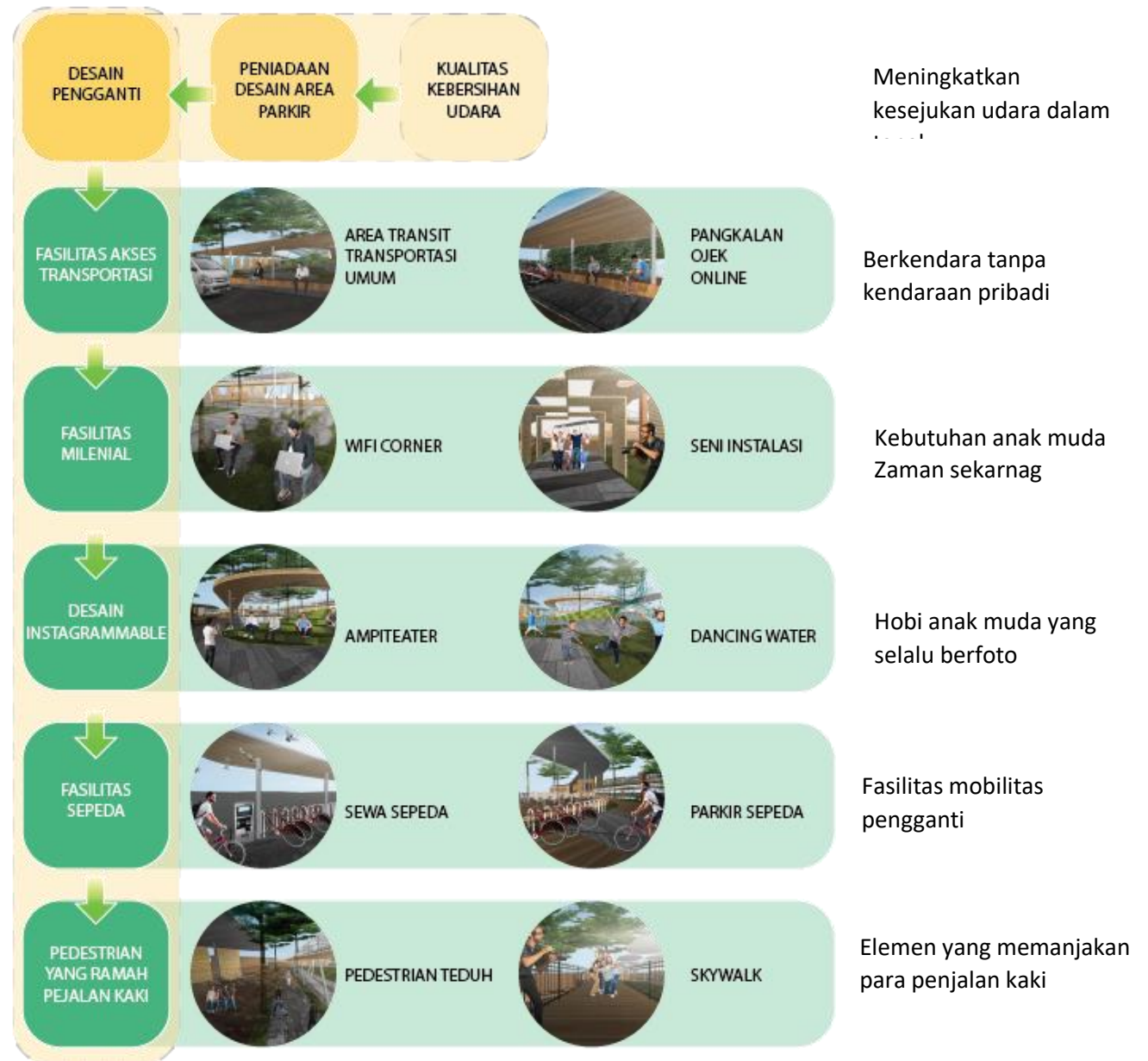
	POHON TEDUH		BAYANGAN POHON		KONEKSI BEBAS		PONDASI PLAT
	KOLAM AIR		MIN KEBISINGAN		FASAD KEDALAM		OJEK ONLINE
	RERUMPUNAN		UTILITAS MILENIAL		PEMBATAS RUMPUT		PHOTOSPOT
	PERKERASAN KAYU		LAPANG		BATA STRUKTUR		WIFI CORNER
	BATU BATA		SEJUK POHON		ATAP DECK		DANCING WATER
	FURNITUR BERSAMA		AKSESIBEL		BATA STRUKTUR		AMPHITHEATER
	ELEMEN ALAM		ERGONOMIS		KOLOM CIRCLE		FASILITAS SEPEDA
	ANGIN GERAK		GATHERING		BALOK BETON		INSTALASI ORGANIK
	SUNLIGHT MAX		SIRKULASI BEBAS		KANTILEVER		MANAJEMEN SAMPAH

DETAIL KONSEP HASIL RANCANGAN

SISTEM INVITASI

Kebersihan udara merupakan hal penting dalam perancangan healing space agar pengunjung dapat merasakan kenyamanan ruang. Efek positif dari menjaga kualitas kebersihan udara akan membuat suhu ruang menjadi lebih sejuk, udara yang kaya akan oksigen, dan meningkatkan semangat seseorang dalam beraktifitas secara fisik. Sekalipun pada ruang yang paling tertutup pada objek rancangan, pengunjung pasti melakukan pernafasan dimanapun itu. Tentunya kebersihan udara akan mempercepat proses pemulihan psikis pelajar menjadi lebih baik.

Perancangan dengan meniadakan area parkir kendaraan bermotor merupakan cara optimal untuk membuat kualitas kebersihan udara menjadi lebih baik. Hal ini tentunya merupakan desain yang melawan budaya masyarakat yang mana tidak bisa terlepas dari kendaraan pribadinya untuk melakukan perjalanan kemanapun tempatnya. Desain dengan tanpa menyediakan area parkir akan mengakibatkan sedikitnya minat pelajar untuk berkunjung ke lokasi ini. Oleh karena itu, untuk membalikkan isu ini maka diperlukan beberapa desain pengganti yang berfungsi untuk memunculkan persepsi bagi pengunjung bahwa mereka akan tetap berkunjung ke lokasi perancangan dengan tanpa sekalipun menggunakan kendaraan bermotor pribadi. Desain-desain pengganti tersebut meliputi fasilitas akses transportasi, fasilitas milenial, desain instagrammable, fasilitas sepeda, dan pedestrian yang ramah pejalan kaki.

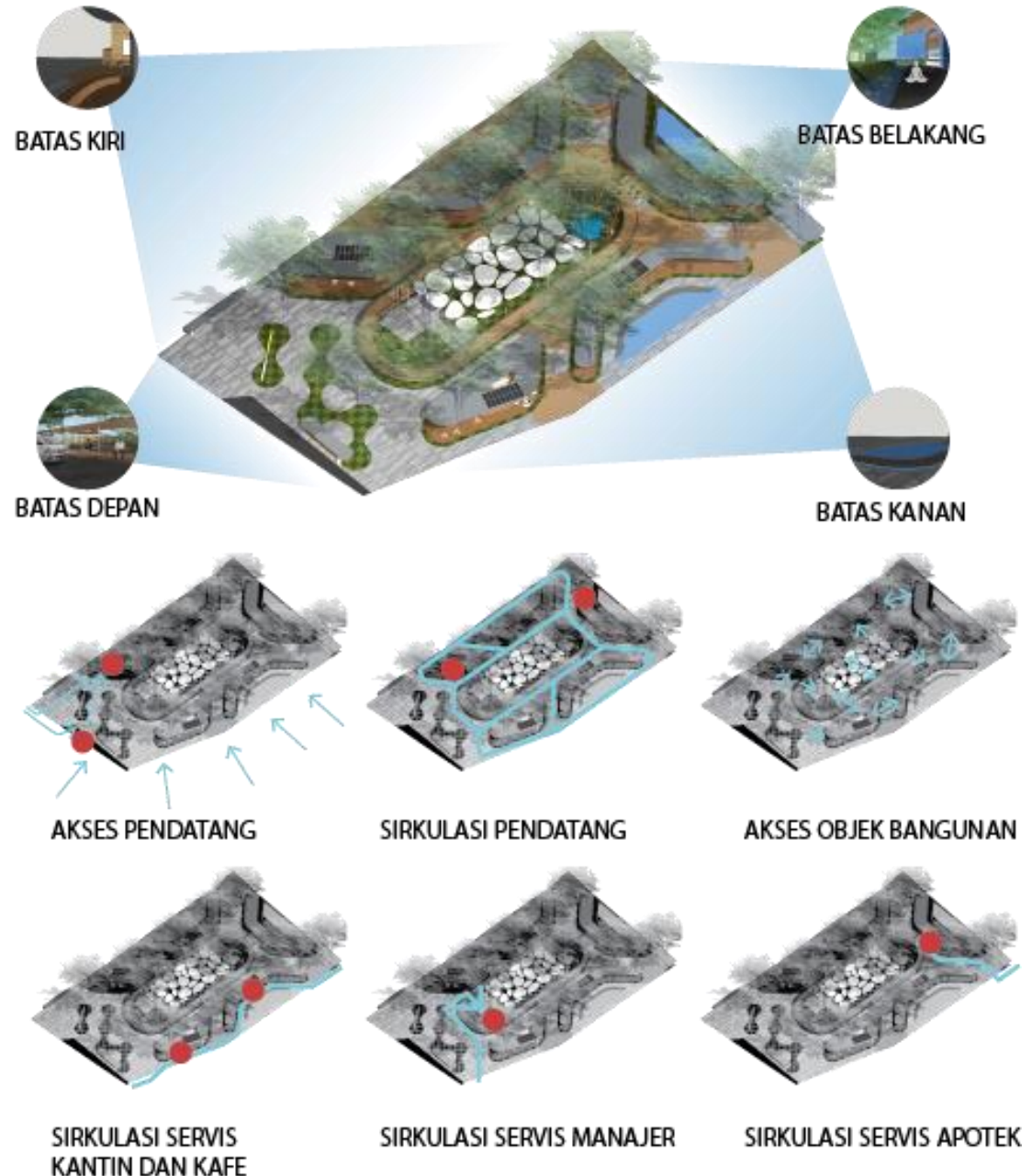


SISTEM SIRKULASI DAN AKSESIBILITAS

Batas tapak dirancang dengan memudahkan pengunjung untuk memasuki area tapak. Pengelolaan batas tapak dibuat sangat terbuka dan dapat diakses melalui beberapa sisi tapak. Pada masing-masing sisi tidak diberikan pagar pembatas dan langsung bersentuhan dengan kondisi lingkungan sekitar. Termasuk juga jalur pedestrian area depan yang langsung terhubung dengan trotoar jalan.

Akses masuk terbaik merupakan sisi depan tapak dikarenakan sisi yang memiliki tingkat mobilitas transportasi yang tinggi. Pada mulanya pengunjung akan berhenti pada area transit yang kemudian bergerak mengikuti arah lanskap tapak. Arah lanskap tersebut membawa pengunjung untuk masuk ke lobby yang kemudian dibebaskan untuk menggunakan fasilitas yang ada. Perawatan khusus diberikan kepada pengunjung yang memiliki keluhan penyakit yang diharuskan untuk menuju ke area konsultasi.

Terdapat beberapa ruang yang diharuskan memiliki jalur khusus sebagai pengelolaan servis. Ruang-ruang tersebut antara lain apotek (farmasi), kantin (dapur), dan kafe (dapur). Jalur servis apotek dapat dilalui dari arah bagian tapak kanan belakang yang kemudian langsung menuju dari jarak terdekat ke pintu masuk ruang farmasi. Kemudian untuk jalur servis kantin dan kafe bisa melalui sisi tapak bagian kanan.



METODE PENGAPLIKASIAN NILAI KEISLAMAN

Kebahagiaan merupakan suatu hal yang ingin dimiliki oleh semua orang, termasuk juga dengan pelajar. Metode Quranic Quantum healing merupakan cara yang dapat dilalui agar mendapatkan suatu kebahagiaan melalui 2 kategori keseimbangan alam. Alam yang pertama adalah alam jasmani yang mana pada alam ini semua aktivitas yang berwujud, terlihat, dan dapat disentuh menjadi posisi duniawi yang diinginkan setiap pelajar seperti contohnya kemudahan dalam mengerjakan tugas rumah maupun tugas sekolah. Disisi lain terdapat alam rohani yang mana pada alam ini semua aktivitas tidak dapat dilihat, disentuh, maupun berwujud. Namun pada alam rohani ini ada banyak hal yang dapat dijelajahi oleh rasa dan jiwa, kebahagiaan yang didapat pada pada alam ini seperti mendapat ketentraman dalam melakukan aktivitas segala hal.

Kebahagiaan tercapai apabila memenuhi 2 dimensi alam jasmani dan rohani. Apabila 2 dimensi ini diintegrasikan dengan dunia pendidikan maka akan tercipta 4 elemen penyusun yang masing-masing dimensi terdapat 2 elemen. Pada dimensi alam jasmani terdapat elemen olah rasa dan olah raga yang mana kedua hal ini sangat dibutuhkan satu sama lain. Olah rasa sendiri memiliki makna kebahagiaan dalam elemen pengontrol emosional dari sisi psikologis sedangkan olah raga memiliki makna kebahagiaan dalam elemen penjagaan kesehatan seluruh tubuh agar tidak mudah sakit. Pada dimensi alam rohani terdapat elemen olah zikir dan olah fikir. Olah zikir sendiri diilustrasikan sebagai rutinitas dalam beribadah seperti solat 5 waktu, sedangkan olah fikir digambarkan sebagai kegiatan yang melibatkan logika dalam berfikir.



OLAH DZIKIR

Olah dzikir merupakan cara menumbuhkan kebahagiaan melalui pendekatan langsung dengan beribadah. Aktivitas ini merupakan cara untuk melatih rasa ketakwaan kepada Allah SWT dengan melakukan apa yang diperintahkanNya dan menjauhi apa yang dilarang olehNya. Hal ini akan menumbuhkan suatu hikmah pada seorang pelajar bahwa mereka selalu diawasi dan dijaga oleh Allah SWT yang mana dengan rasa seperti ini akan muncul rasa tenang dan tentram dimanapun mereka berada.



OLAH RAGA

Olah raga merupakan aktivitas menjaga kesehatan tubuh agar tidak terserang penyakit. Tentunya seseorang akan merasa bahagia apabila kondisi tubuhnya yang sehat dan dapat melakukan kegiatan dengan baik tanpa suatu halangan. Cara ini merupakan cara yang dilakukan dengan melibatkan kekuatan fisik berupa kelincahan, kekuatan, dan ketangkasan tubuh. Dengan melatihnya secara rutin maka akan didapatkan kesehatan pada tubuh dan dapat mengurangi risiko terserang penyakit.



OLAH RASA

Mengontrol emosi adalah poin utama kebahagiaan yang dapat dimunculkan dari cara olah rasa. Elemen ini membawa kondisi seorang pelajar agar dapat memahami berbagai situasi dan kondisi sehingga dapat membuat diri tidak terbawa emosi yang nantinya berujung pada suatu kesedihan, keputus asaan, dsb. Melatih olah rasa dapat dilakukan dengan memberikan momen momen tidak biasa kepada seorang pelajar. Hal ini kemudian memunculkan suatu keputusan yang bijak tentang sikap apa yang akan diambil nantinya.



OLAH FIKIR

Dengan memanfaatkan kemampuan inteligensi yang dimiliki setiap pelajar maka mereka akan mendapatkan suatu rangkaian logika kebahagiaan. Rangkaian logika kebahagiaan ini dapat dilatih dengan selalu menambah ilmu pengetahuan kepada pelajar. Kurangnya memiliki ilmi pengetahuan juga dapat mengakibatkan tekanan pada pikiran yang kemudian berakibat pada kondisi kebahagiaan pelajar.

POIN PERPOIN DESAIN YANG MENERAPKAN NILAI-NILAI ISLAM



Aktivitas yang dilakukan dalam ruang mushola merupakan aktivitas yang dimaksudkan untuk mendekatkan diri kepada Allah. Ibadah yang dilakukan dalam ruang ini meliputi sholat, l'tikaf, mengaji dan kegiatan keagamaan lainnya. Apabila dikaji aktivitas beribadah dalam mushola ini maka akan ada suatu keseimbangan antara rukun-rukun ibadah dari sisi syari'at dan ma'rifat. Keseimbangan kedua hal ini apabila terus dilatih maka akan muncul rasa tentram dalam hati dimanapun para pelajar berada.

Aktivitas sholat merupakan cara berkomunikasi paling efektif dengan Allah SWT. Apabila seseorang melakukan sholat dengan sangat khushyuk dengan perasaan tidak memiliki kekuatan apapun untuk melaksanakan sesuatu tanpa rahmat dari Allah maka disitulah letak ketentraman jiwa bisa diperoleh. Stimulasi dari kekhusyukan sholat dapat dibantu dengan beberapa elemen desain interior yang erat kaitannya dengan menunjukkan kebesaran Allah dari ciptaannya melalui material-material alami seperti kayu dan pancaran sinar bias dari kolam dibawah mushola.



Bersyukur merupakan cara beribadah yang dapat membuat seseorang memiliki suatu rasa kehidupan yang sangat bermakna. Perasaan yang selalu merasa kurang akan nikmat yang diberikan oleh Allah merupakan perasaan yang harus segera dihilangkan karena hal inilah yang membuat seseorang selalu merasa cemas dan haus akan kenikmatan. Cara untuk menumbuhkan rasa syukur adalah dengan melakukan ibadah bersedekah. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi makhluk lain.

Pada objek rancangan dimasukkan fitur tempat tinggal hewan yaitu kandang burung dan kolam ikan yang dimaksudkan agar orang-orang dapat memberikan makan kepada mereka yang kemudian muncullah rasa syukur akan nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT. Elemen-elemen desain yang dimasukkan guna mendorong rasa syukur seseorang adalah dengan memberikan area yang bernuansa alami berupa pohon-pohon yang rindang, area lantai yang ditumbuhi rerumputan dan furnitur-furnitur yang diambil dari bebatuan alami asli. Stimulasi yang diberikan kepada pelajar tentunya akan merasa bahwa hidup bersama dengan alam yang indah ini adalah sesuatu yang harus disyukuri.

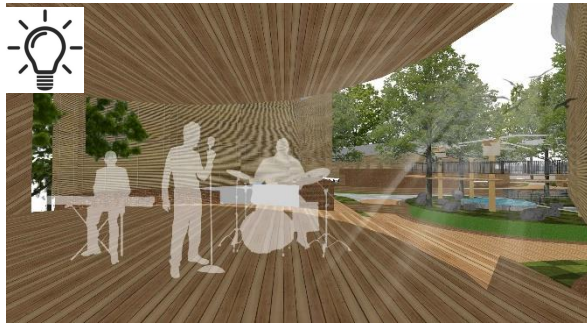


Menjaga kesehatan dengan melakukan olahraga adalah cara yang tepat untuk mensyukuri nikmat kesehatan yang telah diberikan. Pada rancangan healing space dimasukkan ruang futsal yang dapat dimanfaatkan para pelajar untuk melepas kepenatan mereka. Dengan selalu melakukan olahraga maka para pelajar akan meminimalisir risiko terkena penyakit fisik maupun psikis. Desain arsitektur yang diberikan adalah beberapa sentuhan alam seperti rerumputan luas dan pencahayaan matahari langsung, untuk membuat diri mereka menjadi lebih semangat untuk berolahraga.



Ruang yang dapat melatih kontrol emosional adalah area kafe. Pada ruang kafe ini dimaksudkan untuk menghadapkan lingkungan bersosial. Nilai dari silaturahmi inilah yang membuat para pelajar semakin

bijak dalam memilih keputusan apabila mendapat suatu permasalahan sosial. Prinsip-prinsip desain yang diterapkan adalah material-material bernilai lokal seperti batu bata dan kayu. Elemen material ini memiliki psikologis yang hangat dan cocok untuk membuat proses berkomunikasi antar beberapa pihak menjadi lebih dekat. Sehingga dampak positif yang dimunculkan akan membuat ukhuwah islamiyah antar sesama menjadi lebih erat.



Kebahagiaan dapat diperoleh dari apa yang disukai kemudian ditekuni untuk dipelajari seperti halnya bermain musik. Pada area bermain musik ini para pelajar dilatih untuk fokus dan belajar mengenai hal-hal baru tentang kreativitas mengolah suatu nada dan irama dalam lagu. Dengan meningkatkan fokus para pelajar untuk selalu bereksperimen dengan lagu maka olah pikir ini akan terlatih. Prinsip desain yang dimasukkan kedalam ruang ini memberikan aksentuasi seperti penataan material kayu yang disusun memanjang. Sebagai mana karakter dari garis lurus adalah meningkatkan kemampuan fokus pada pengamatnya. Prinsip desain lain yang diterapkan adalah dengan mengarahkan area orientasi menghadap ke area orang-orang berkumpul. Disinilah proses olah pikir kemudian mengalir menjadi

rangkaian logika kebahagiaan melalui respon dari orang-orang sekitar.



Area duduk adalah area untuk melatih olah rasa yang mana para pelajar hanya duduk dan mencoba merasakan relaksasi dengan melupakan permasalahan mereka sejenak. Prinsip desain yang dimasukkan pada area ini adalah furnitur kursi yang dapat digunakan bersama-sama dengan orang lain. Dari furnitur yang dibuat ini maka akan terjadi 2 hal yaitu relaksasi dan bersosialisasi dengan orang lain. Kemudian munculah suatu rasa ketenangan dalam diri dari usaha pengunjung dengan menguatkan ukhuwah islamiyah antar sesama.



Karakter pelajar pada umumnya memiliki rasa ingin selalu berdiskusi dengan sesama dikareanakan rasa ingin tahu yang tinggi dengan

berbagai sudut pandang. Aktivitas bermusyawarah merupakan salah satu proses olah pikir yang dilakukan 2 orang atau lebih. Prinsip keislaman yang dimasukkan kedalam desain adalah dengan membuat 1 area pusat orientasi jama'ah menghadap, agar tidak terjadi prasangka-prasangka yang membuat proses berlangsungnya musyawarah terhambat. Dampak dari prinsip ini adalah membuat musyawarah menjadi lebih dingin, cepat mendapatkan mufakat dan tidak memunculkan permasalahan emosional sesama.



Aktivitas bermain dan berlarian merupakan suatu hal yang diminati bagi pelajar usia muda untuk melupakan permasalahan dan juga sekaligus menjaga kesehatan tubuh mereka. Prinsip yang dimasukkan kedalam area dancing water ini adalah elemen-elemen alami berupa rerumputan dan air mancur yang bergoyang-goyang. Sebagaimana karakter air yang selalu berputar maka akan membuat pelajar muda menjadi lebih terangsang untuk berlari-lari atau sekedar bermain air. Disinilah rasa syukur atas kesehatan yang dimiliki mereka dapat dirasakan.

PENUTUP

Kesimpulan

Kaum pelajar merupakan pemuda harapan bangsa yang mana akan membawa kemajuan dimasa mendatang yang andil dalam bidang keilmuan masing-masing. Berbagai macam metode pengajaran telah dilakukan oleh pendidik demi melahirkan para insan cendekia. Namun yang terjadi kebanyakan pelajar merasa tersiksa oleh tekanan-tekanan dari sekolah sehingga mereka mengalami permasalahan pada psikis. Hal ini tentu bisa menjadi kepelikan ketika kita memandang tentang bagaimana generasi yang akan datang ketika mereka banyak memiliki permasalahan psikis dimasa mudanya.

Perancangan *Healing Space* Pelajar di Kota Malang merupakan solusi bagi para pelajar yang memiliki permasalahan psikis sebagai area penyembuhan melalui elemen-elemen kebahagiaan. Perancangan ini diharapkan mampu memberikan pandangan baru kepada akademisi arsitektur, arsitek, pendidik, pelajar, masyarakat dan pemerintah tentang bagaimana cara arsitektur menyembuhkan permasalahan psikis pada pelajar. Sehingga mampu menghadirkan nuansa kebahagiaan kepada generasi penerus bangsa ini khususnya di Kota Malang yang menyandang gelar kotanya para pelajar.

Saran

Pada kesimpulan di atas serta berdasarkan proses yang dilalui selama penyusunan pra tugas akhir Perancangan *Healing Space* Pelajar di Kota Malang ini jauh dari kata sempurna. Kesulitan yang dialami dalam proses penyelesaian penelitian ini adalah keterbatasan sosial mengingat pandemi virus corona yang sedang melanda. Oleh karena itu saran untuk penelitian dimasa mendatang agar berupaya lebih dalam mendapatkan data-data yang lebih konkrit melalui wawancara langsung kepada pihak-pihak terkait. Semakin banyak data ataupun referensi mengenai isu terkait tentunya akan menjadi suatu kajian pembahasan arsitektur lebih lanjut tentang objek *healing space* pelajar ini. Dengan hal tersebut, diharapkan perancangan ini dapat dikembangkan menjadi lebih lengkap lagi sehingga dapat bermanfaat bagi keilmuan arsitektur dan pemahaman terhadap objek rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Program for International Student Assessment (PISA). 2018. *PISA 2018 Result*. Paris: Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD).
- Akaibara. 2016. *Jalan Veteran-Bandung, Pusat Pendidikan Kota Malang*, (Online), (<https://ngalam.co/2016/01/03/jalan-veteran-bandung-pusat-pendidikan-kota-malang/>, diakses 25 Maret 2020).
- Pusat Penelitian dan Pengembangan. 2016. *Kebutuhan Pengembangan Standar Nasional Indonesia Fasilitas Tman Kota*. Jakarta: Badan Standarisasi Nasional.
- Neufert, Peter, dan Ernst. *Architects' Data*. Oxford: Blackwell Science.
- Haryani, Natasha Ayu, dan Wahyu Setyawan. 2017. "Healing Architecture pada Ruang Publik sebagai Pereda Stress Masyarakat Jakarta". *Jurnal Sains dan Seni POMITS*. 6(2)2337-3520.
- Habtour, Rebecca. 2016. *Architecture and Urban Design for Joy and Well-being*. Thesis. College Park: United State of America University of Maryland.
- Qun, Lee Chao. 2017. *A Place between Architecture and Happiness*. Thesis. Glasgow: Skotlandia University of Strathclyde Faculty of Engineering.
- Rong, Lim Wan. 2018. *Architecture for Urban Happiness*. Thesis. Tampines: Singapore University of Technology and Design (SUTD) Faculty of Architecture and Sustainable Design (ASD).
- DuBose, Jennifer. 2016. "Exploring the Concept of Healing Spaces". *Health Environments Research & Design Journal*. 11(1)43-56.
- Ariadi, Purmansyah. 2013. "Kesehatan Mental dalam Perspektif Islam". *Syifa'MEDIKA*. 3(2).
- Nashrullah, Nashih. 2019. *2 Indikator Kesehatan Mental Menurut Hadis Nabi SAW*, (Online), (<https://republika.co.id/berita/q0a8xm320/2-indikator-kesehatan-mental-menurut-hadis-nabi-saw>, diakses 25 Maret 2020).
- Apa sih Quranic Quantum Healing, kenapa bisa menyembuhkan tanpa obat dan operasi?. 1 April 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=OmHDfWECRoI>. 12 Mei 2020
- Hybel, Jakob. 2013. *Superkilen. Landscape/urban area*, (Online), (<http://arcspace.com/feature/superkilen/>, diakses 25 Maret 2020).
- Budianto, Ariadne. 2014. *Taman Penyembuhan di Klinik dan Rumah Sakit di Amerika*, (Online), (<https://www.voaindonesia.com/a/taman-penyembuhan---liputan-features-voa/1911187.html>, diakses 11 April 2020).
- Janzen, H. 2004. *Carbon Cycling in Earth Systems a Soil Science Perspective*. In *Agriculture, Ecosystems, and Environment*, (Online), (http://id.wikipedia.org/wiki/siklus_karbon, diakses 15 April 2007).
- <https://malangkota.go.id/sekilas-malang/geografis>
- <https://malangtimes.com/baca/2978620180726113000/dinas-pekerjaan-umum-bakal-manjakan-pengguna-jalan-veteran>
- <https://www.bmkg.go.id/cuaca/prakiraan-cuaca.bmkg/Kota/=Kota%20Malang&AreaID=501290&Prov=12/>

Legenda :

1. Sewa Sepeda
2. Dancing Water
3. Zona A
R. Diskusi, Lobby
4. Zona B
Mushola, Sitting Area
5. R. Studio Musik
6. Manajemen sampah
7. Zona C
R. Kontemplasi, R. Konsultasi
R. Terapi, Apotek, R. Antre
8. Zona D
Kantin, R. Ganti, Toilet
9. Zona E
Kafe
10. Zona F
R. Sedekah, Lapangan
Parkir, R. Pengelola
11. Area Transit
12. Signage

MALANG TOWNSQUARE

PERUMAHAN



SITEPLAN
SKALA 1:1000

TAMAN MAKAM PAHLAWAN

Legenda :

1. Sewa Sepeda
2. Dancing Water
3. Zona A
R. Diskusi, Lobby
4. Zona B
Mushola, Sitting Area
5. R. Studio Musik
6. Manajemen sampah
7. Zona C
R. Kontemplasi, R. Konsultasi
R. Terapi, Apotek, R. Antre
8. Zona D
Kantin, R. Ganti, Toilet
9. Zona E
Kafe
10. Zona F
R. Sedekah, Lapangan
Parkir, R. Pengelola
11. Area Transit
12. Signage

MALANG TOWNSQUARE

PERUMAHAN



LAYOUT
SKALA 1:1000



TAMPAK KAWASAN SAMPING KIRI
SKALA 1:1000



KEYPLAN



TAMPAK KAWASAN SAMPING KANAN
SKALA 1:1000



KEYPLAN



TAMPAK KAWASAN DEPAN
SKALA 1:500



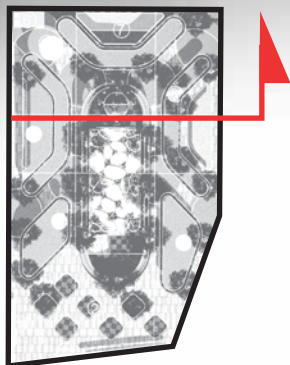
KEYPLAN



TAMPAK KAWASAN BELAKANG
SKALA 1:500

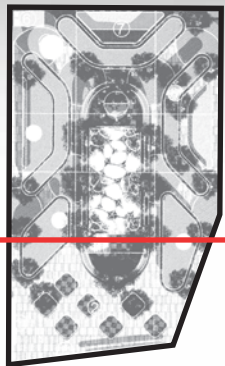
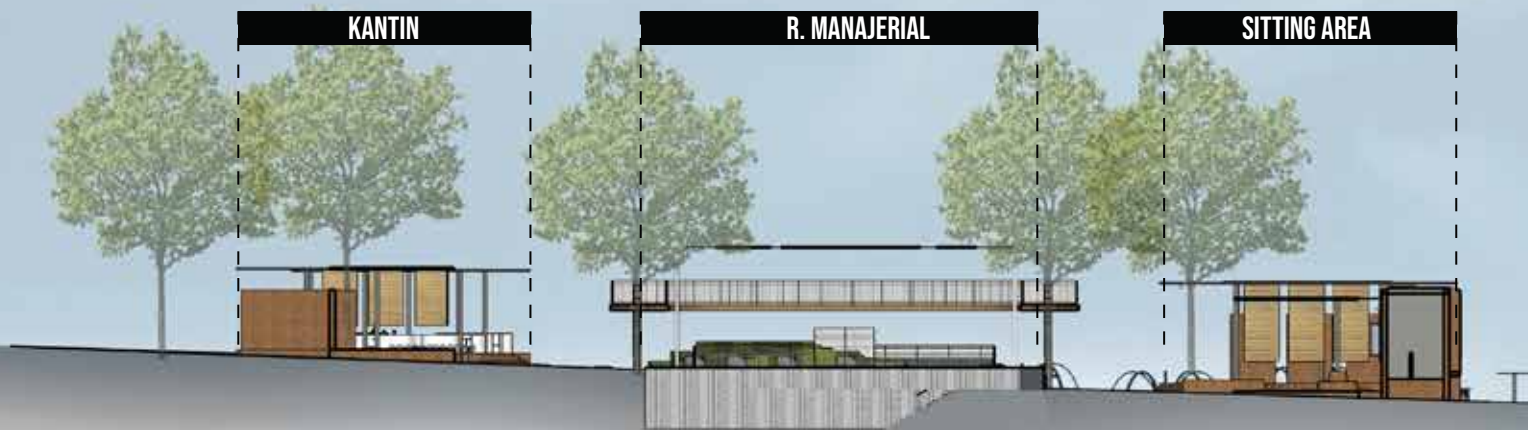


KEYPLAN



KEYPLAN

POTONGAN KAWASAN A-A'
SKALA 1:500



KEYPLAN

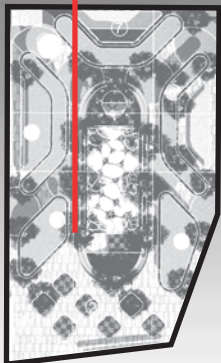
POTONGAN KAWASAN B-B'
SKALA 1:500

LOBBY
+0.00
▽

LOBBY

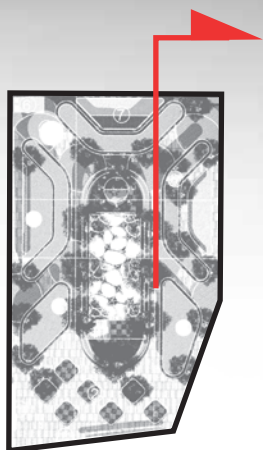
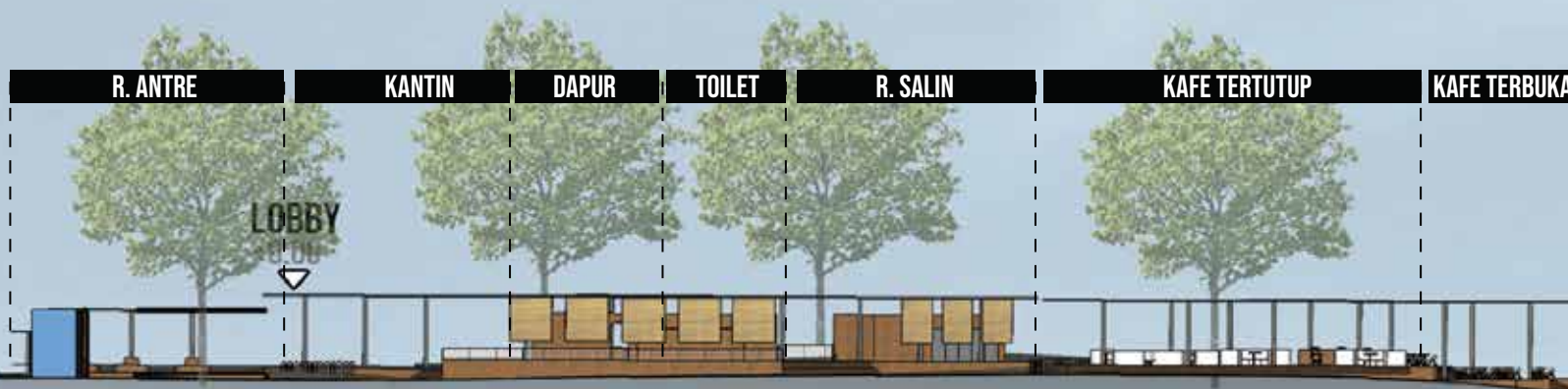
SITTING AREA

R. KONSULTASI



KEYPLAN

POTONGAN KAWASAN C-C'
SKALA 1:1000

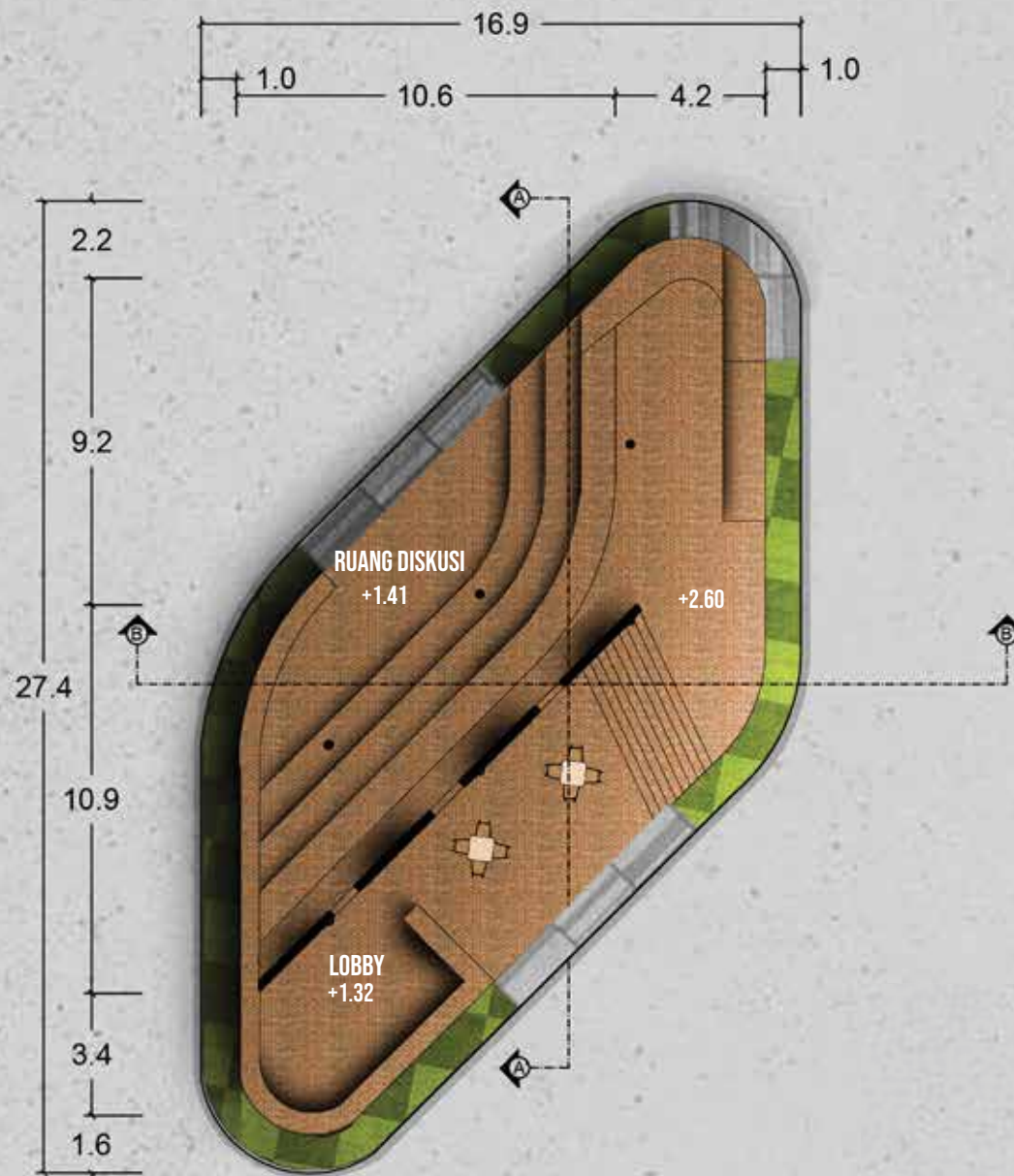


KEYPLAN

POTONGAN KAWASAN D-D'
SKALA 1:1000



KEYPLAN



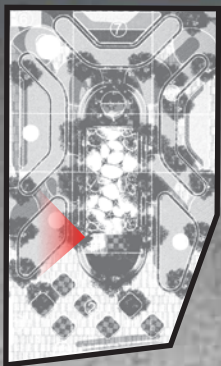
DENAH ZONA A
RUANG LOBBY | RUANG DISKUSI | R. TEST
SKALA 1:200



KEYPLAN

TAMPAK DEPAN ZONA A SKALA 1:100

RUANG LOBBY | RUANG DISKUSI | R. TEST



KEYPLAN

TAMPAK SAMPING ZONA A
SKALA 1:100
RUANG LOBBY | RUANG DISKUSI | R. TEST



LOBBY
▽

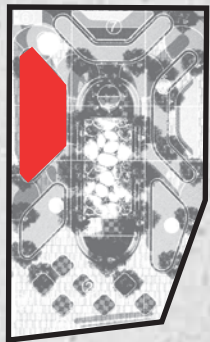
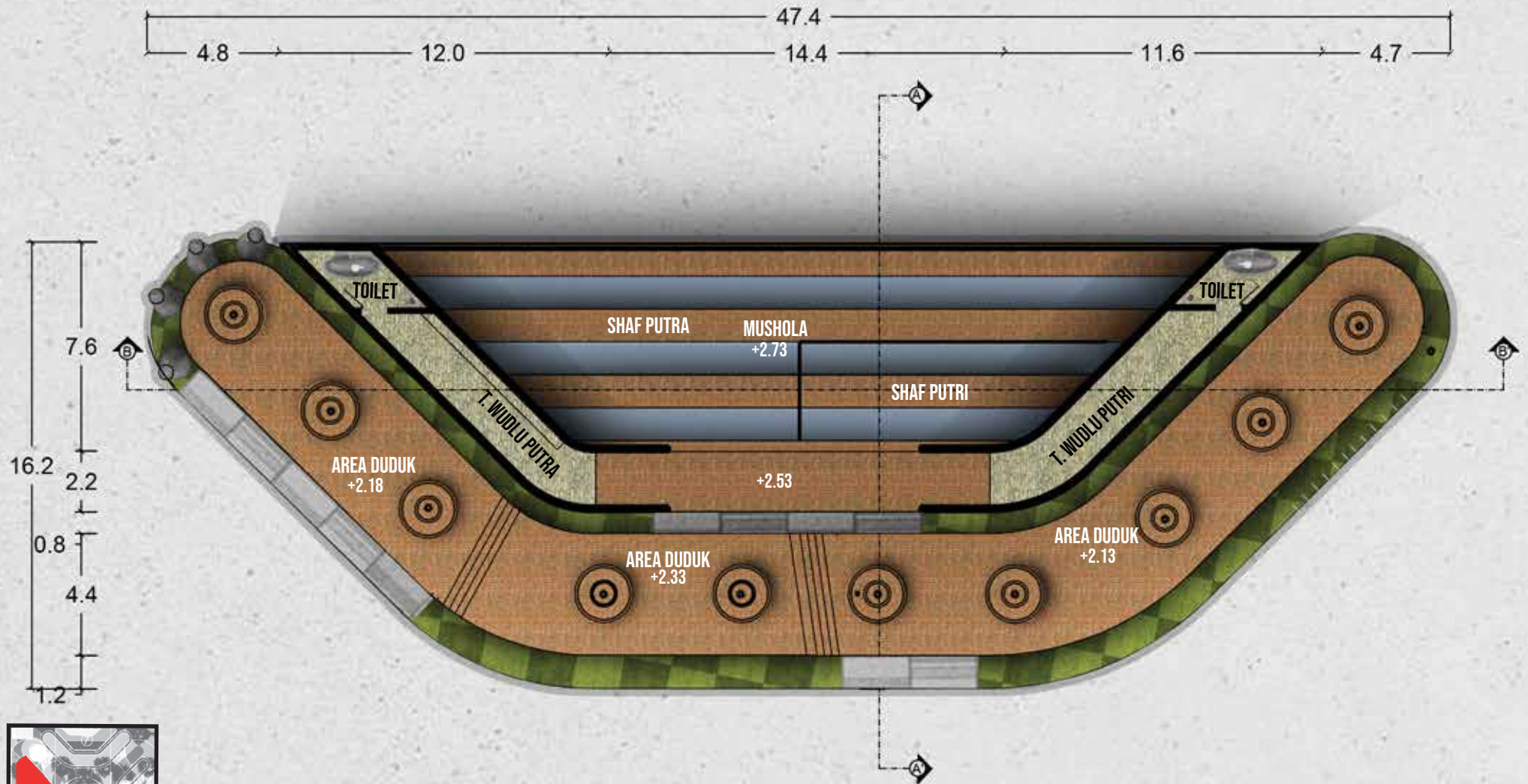
R. DISKUSI
▽

POTONGAN ZONA A A-A'
SKALA 1:100
RUANG LOBBY | RUANG DISKUSI | R. TEST



R. DISKUSI
▽

POTONGAN ZONA A B-B'
SKALA 1:100
RUANG LOBBY | RUANG DISKUSI | R. TEST



KEYPLAN

DENAH ZONA B

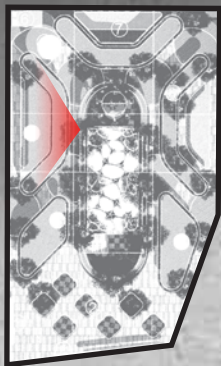
SKALA 1: 200

SITTING AREA | MUSHOLA | R. WUDLU | TOILET



KEYPLAN

TAMPAK DEPAN ZONA B
SKALA 1:100
SITTING AREA | MUSHOLA | R. WUDLU | TOILET



KEYPLAN

TAMPAK SAMPING ZONA B
SKALA 1:200
SITTING AREA | MUSHOLA | R. WUDLU | TOILET



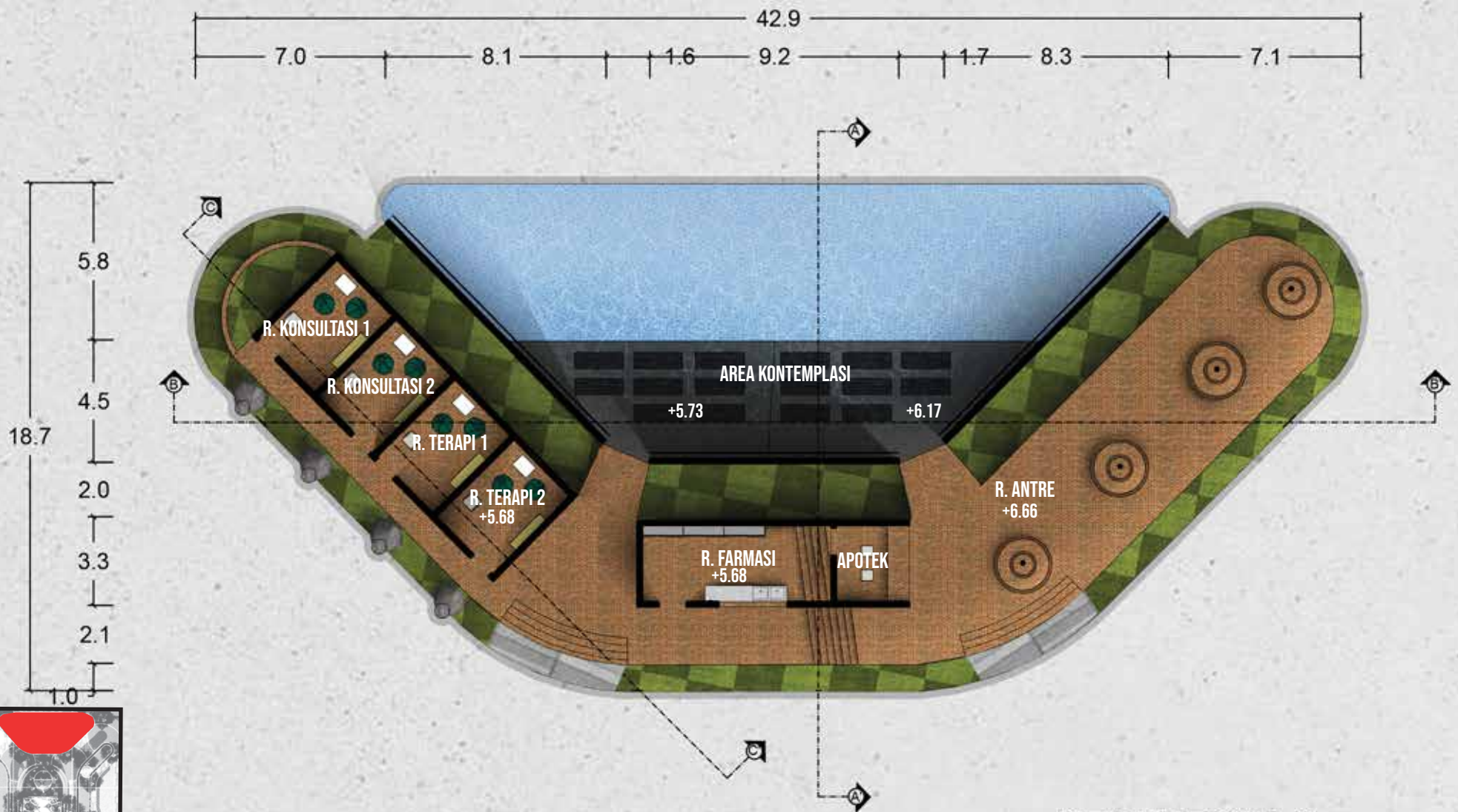
POTONGAN ZONA B A-A'
SKALA 1:100
SITTING AREA | MUSHOLA | R. WUDLU | TOILET



POTONGAN ZONA B B-B'

SKALA 1:200

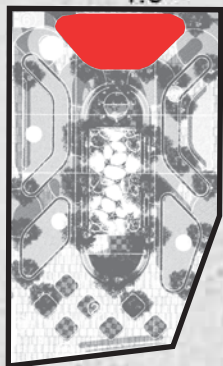
SITTING AREA | MUSHOLA | R. WUDLU | TOILET

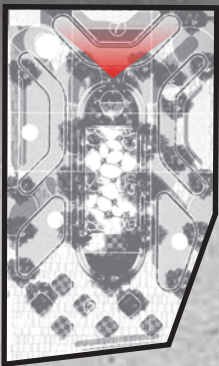


DENAH ZONA C

SKALA 1: 200

R. KONSULTASI | R. TERAPI | R. FARMASI | APOTEK |
R. ANTRE | R. KONTEMPLASI

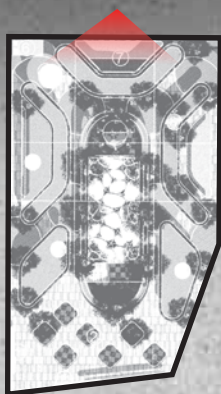




KEYPLAN

SKALA 1:200

R. KONSULTASI | R. TERAPI | R. FARMASI | APOTEK |
R. ANTRE | R. KONTEMPLASI



KEYPLAN

SKALA 1:200

R. KONSULTASI | R. TERAPI | R. FARMASI | APOTEK |
R. ANTRE | R. KONTEMPLASI



POTONGAN ZONA C A-A'
SKALA 1:100

R. KONSULTASI | R. TERAPI | R. FARMASI | APOTEK |
R. ANTRE | R. KONTEMPLASI



POTONGAN ZONA C B-B'

SKALA 1:200

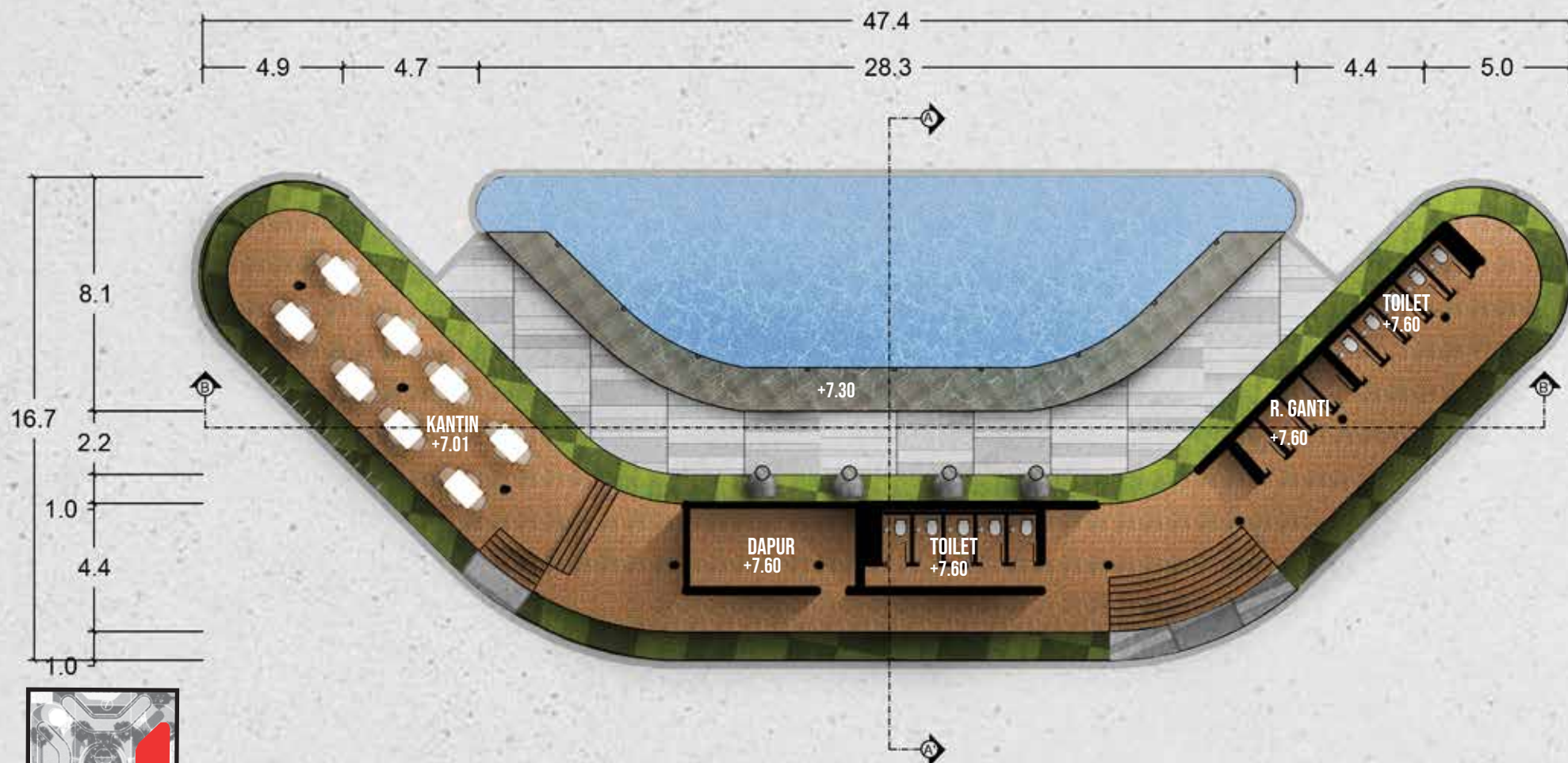
R. KONSULTASI | R. TERAPI | R. FARMASI | APOTEK |
R. ANTRE | R. KONTEMPLASI



POTONGAN ZONA C C-C'

SKALA 1:200

R. KONSULTASI | R. TERAPI | R. FARMASI | APOTEK |
R. ANTRE | R. KONTEMPLASI

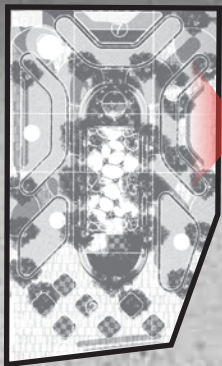


KEYPLAN

DENAH ZONA D

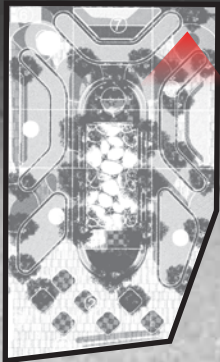
SKALA 1:200

R. KANTIN | R. DAPUR | TOILET | R. GANTI



KEYPLAN

TAMPAK BELAKANG ZONA D
SKALA 1:200
R. KANTIN | R. DAPUR | TOILET | R. GANTI



KEYPLAN

TAMPAK SAMPING ZONA D

SKALA 1:100

R. KANTIN | R. DAPUR | TOILET | R. GANTI



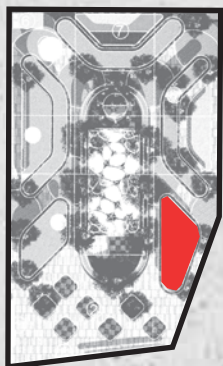
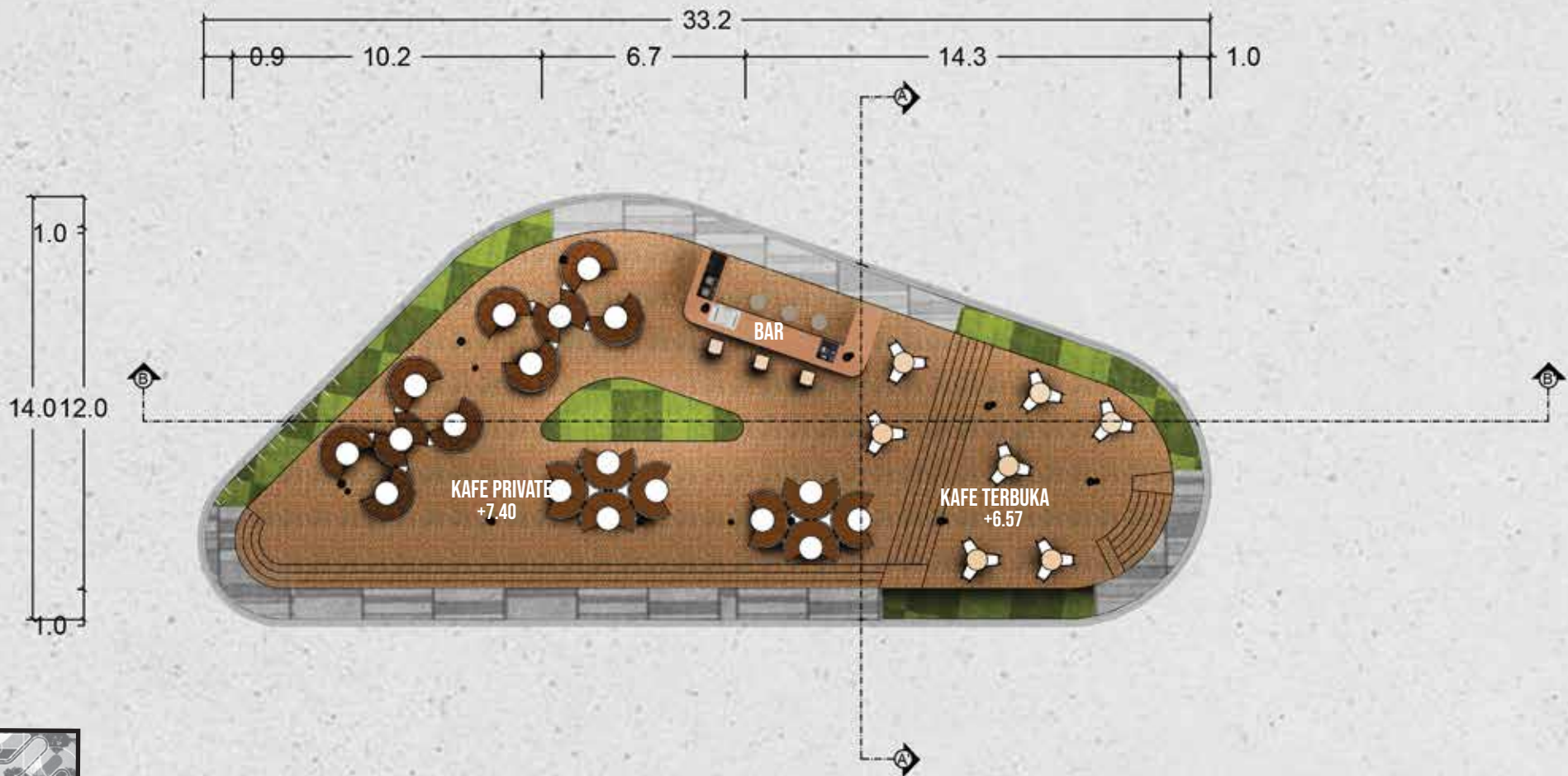
POTONGAN ZONA D A-A'

SKALA 1:100

R. KANTIN | R. DAPUR | TOILET | R. GANTI



POTONGAN ZONA D B-B'
SKALA 1:200
R. KANTIN | R. DAPUR | TOILET | R. GANTI



KEYPLAN

DENAH ZONA E

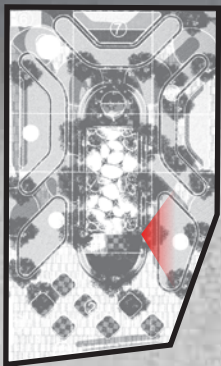
SKALA 1: 200

KAFE TERTUTUP | KAFE TERBUKA | BAR



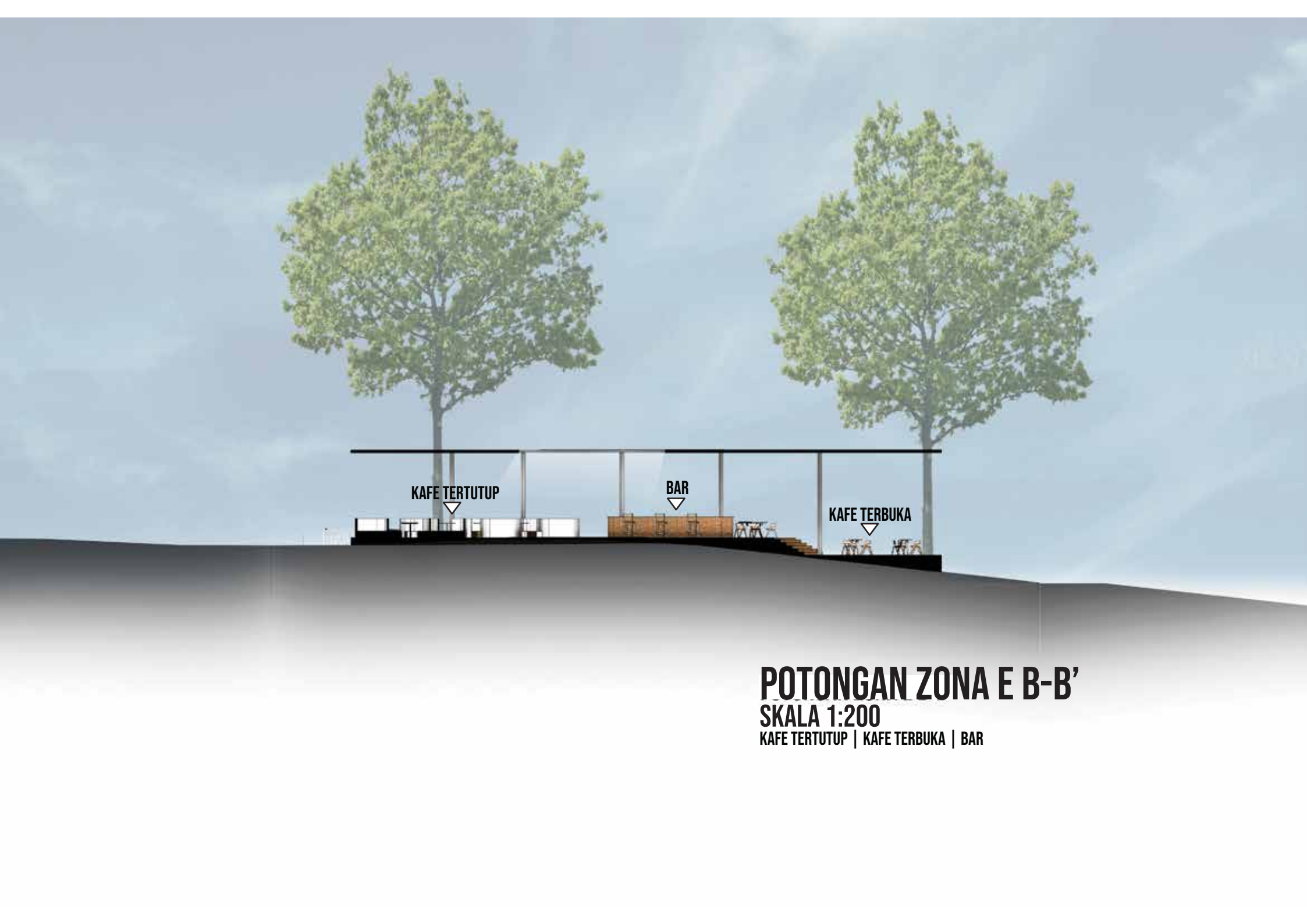
KEYPLAN

TAMPAK DEPAN ZONA E
SKALA 1:100
KAFE TERTUTUP | KAFE TERBUKA | BAR



KEYPLAN

TAMPAK SAMPING ZONA E
SKALA 1:200
KAFE TERTUTUP | KAFE TERBUKA | BAR



KAFE TERTUTUP

BAR

KAFE TERBUKA

POTONGAN ZONA E B-B'

SKALA 1:200

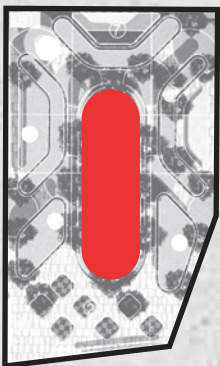
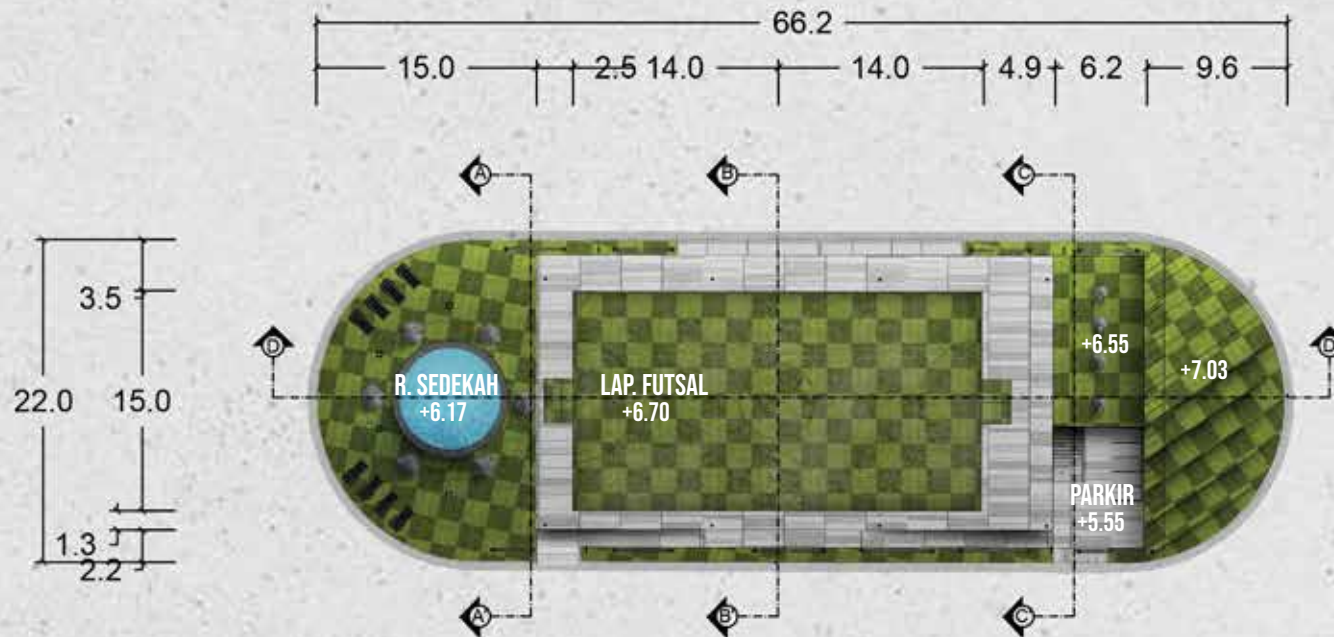
KAFE TERTUTUP | KAFE TERBUKA | BAR



POTONGAN ZONA E A-A'

SKALA 1:100

KAFE TERTUTUP | KAFE TERBUKA | BAR

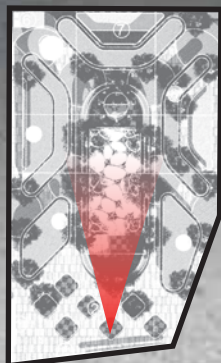


KEYPLAN

DENAH ZONA F

SKALA 1: 500

R. SEDEKAH | LAP. FUTSAL | PARKIR | R. MANAJERIAL

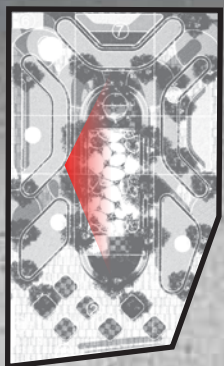


KEYPLAN

TAMPAK DEPAN ZONA F

SKALA 1:125

R. SEDEKAH | LAP. FUTSAL | PARKIR | R. MANAJERIAL



KEYPLAN

TAMPAK SAMPING ZONA F

SKALA 1:250

R. SEDEKAH | LAP. FUTSAL | PARKIR | R. MANAJERIAL



POTONGAN ZONA F D-D'

SKALA 1:250

R. SEDEKAH | LAP. FUTSAL | PARKIR | R. MANAJERIAL



R. SEDEKAH

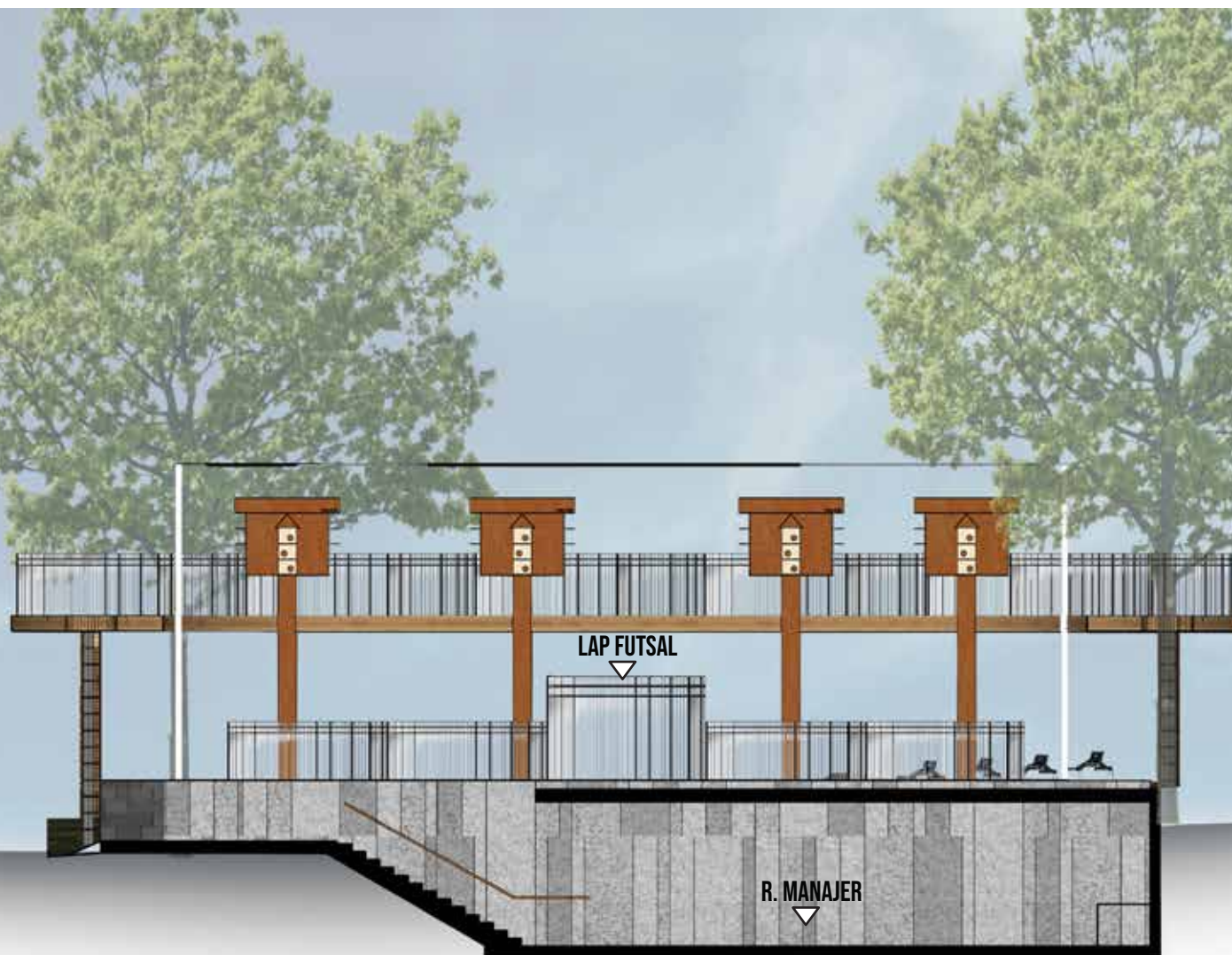
POTONGAN ZONA F A-A'
SKALA 1:125

R. SEDEKAH | LAP. FUTSAL | PARKIR | R. MANAJERIAL



POTONGAN ZONA F B-B'
SKALA 1:125

R. SEDEKAH | LAP. FUTSAL | PARKIR | R. MANAJERIAL



POTONGAN ZONA F C-C'
SKALA 1:125

R. SEDEKAH | LAP. FUTSAL | PARKIR | R. MANAJERIAL



DENAH ZONA G

SKALA 1: 200

R. PREPARING | R. SOUND SYSTEM | STAGE STUDIO MUSIK

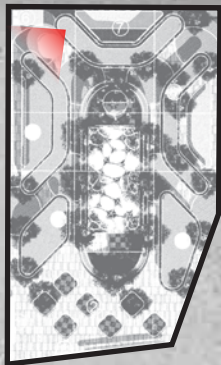




KEYPLAN

TAMPAK DEPAN ZONA G
SKALA 1:200

R. PREPARING | R. SOUND SYSTEM | STAGE STUDIO MUSIK



KEYPLAN

TAMPAK SAMPING ZONA G
SKALA 1:200

R. PREPARING | R. SOUND SYSTEM | STAGE STUDIO MUSIK

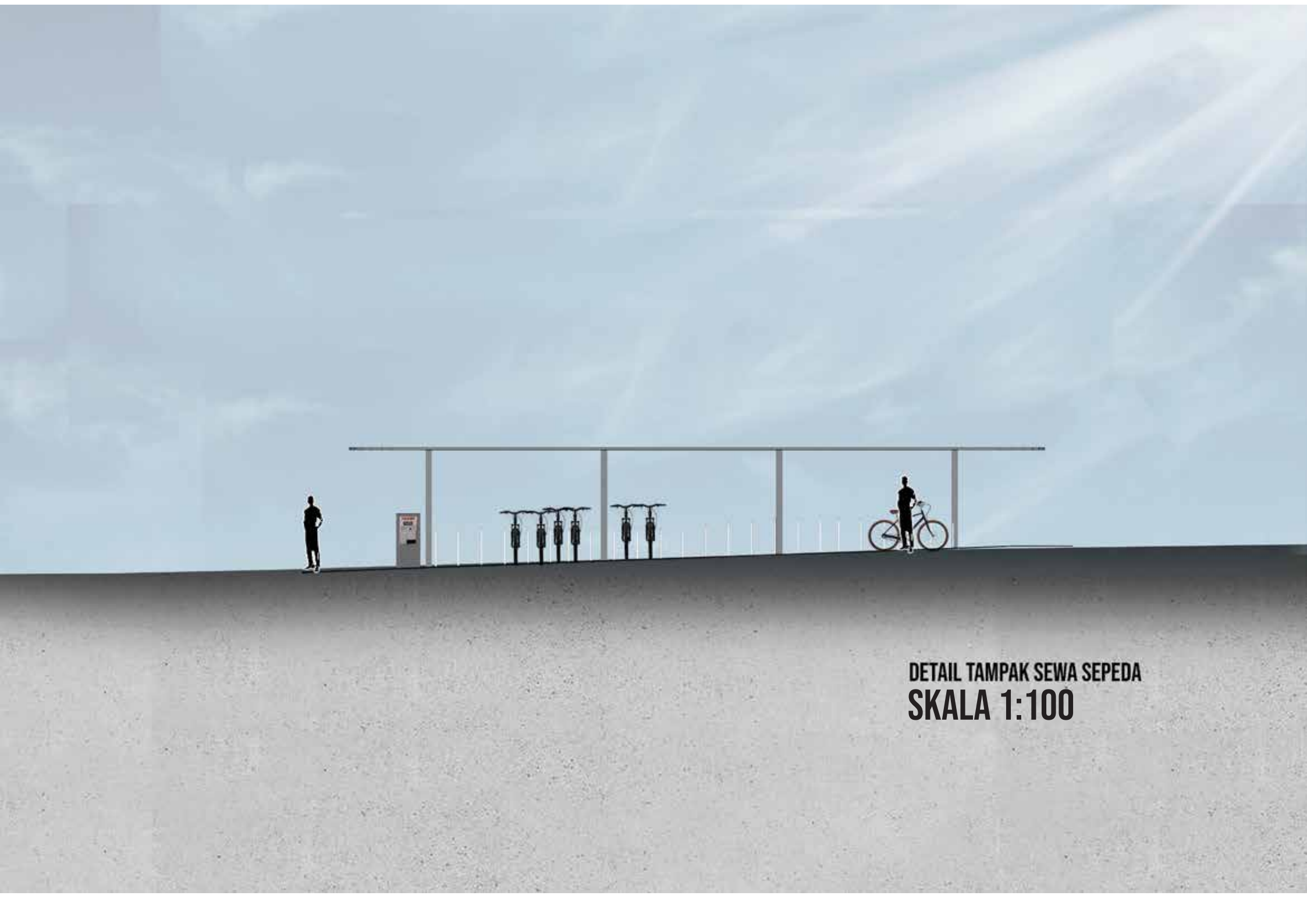


POTONGAN ZONA G B-B'
SKALA 1:200
R. PREPARING | R. SOUND SYSTEM | STAGE STUDIO MUSIK



POTONGAN ZONA G A-A'
SKALA 1:200

R. PREPARING | R. SOUND SYSTEM | STAGE STUDIO MUSIK



DETAIL TAMPAK SEWA SEPEDA
SKALA 1:100



**DETAIL TAMPAK AREA TRANSIT
SKALA 1:100**



DETAIL SIGNAGE
SKALA 1:250



KEYPLAN



PERSPEKTIF MATA BURUNG 1



KEYPLAN



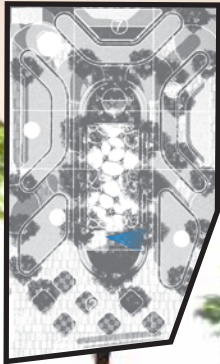
PERSPEKTIF MATA BURUNG 2



KEYPLAN



PERSPEKTIF AMPITEATER



KEYPLAN



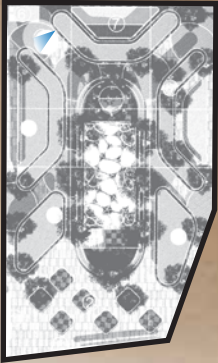
PERSPEKTIF WIFI CORNER



KEYPLAN



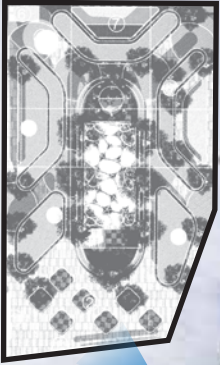
PERSPEKTIF SKYWALK



KEYPLAN



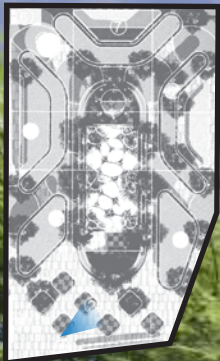
PERSPEKTIF RUANG MUSIK



KEYPLAN



PERSPEKTIF AREA TRANSIT



KEYPLAN



PERSPEKTIF DANCING WATER



KEYPLAN



PERSPEKTIF RUANG DISKUSI



KEYPLAN



PERSPEKTIF KAFE TERBUKA



KEYPLAN



PERSPEKTIF KAFE TERTUTUP



KEYPLAN



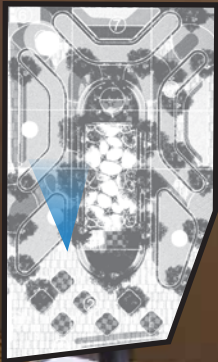
PERSPEKTIF RUANG KANTIN



KEYPLAN



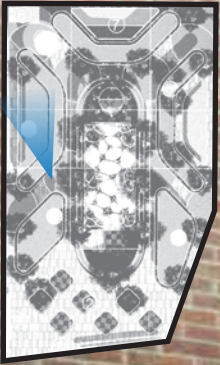
PERSPEKTIF AREA KOLAM



KEYPLAN



PERSPEKTIF PEDESTRIAN



KEYPLAN



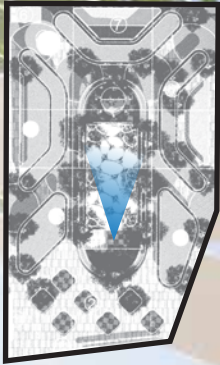
PERSPEKTIF RUANG MUSOLA



KEYPLAN



PERSPEKTIF RUANG LOBBY



KEYPLAN



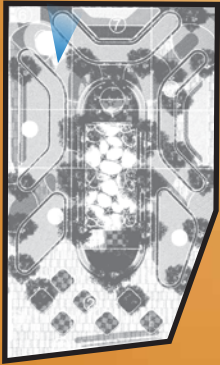
PERSPEKTIF LAPANGAN FUTSAL



KEYPLAN



PERSPEKTIF RUANG KONTEMPLASI

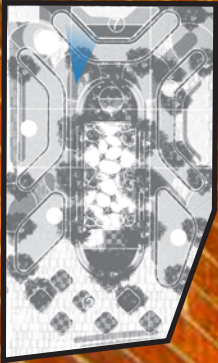


KEYPLAN

HOW IS IT
GOING ?



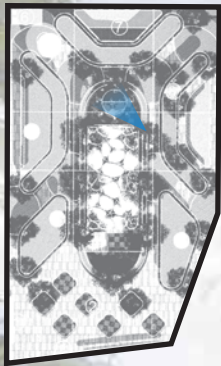
PERSPEKTIF RUANG KONSULTASI



KEYPLAN



PERSPEKTIF RUANG TERAPI



KEYPLAN



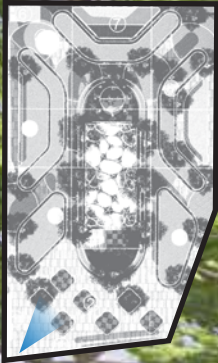
PERSPEKTIF RUANG SEDEKAH



KEYPLAN



PERSPEKTIF AREA SEWA SEPEDA



KEYPLAN



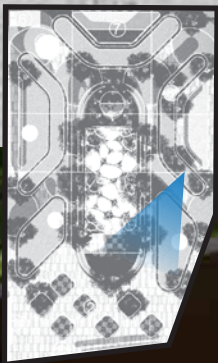
PERSPEKTIF SIGNAGE



KEYPLAN



PERSPEKTIF AREA DUDUK



KEYPLAN

TERNAUNGI POHON TEDUH

JARAK ANTAR BANGUNAN DEKAT

JATUHNYA BANYANGAN YANG MENYEJUKKAN

PANDANGAN YANG LUAS

MATERIAL POLA ATRAKTIF

MATERIAL HANGAT DIPERSIMPANGAN

DETAIL SUASANA PEDESTRIAN WAY



KEYPLAN



DETAIL SUASANA TRANSIT



KEYPLAN



DETAIL SUASANA SEWA SEPEDA



KEYPLAN



TERNAUNGI POHON BESAR

BERSINGGUNGAN DENGAN PEDESTRIAN

DEKAT DENGAN OBJEK BANGUNAN

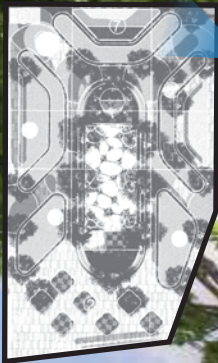
MATERIAL PERKERASAN BATU ALAM

UNIT PARKIR YANG BANYAK

MATERIAL RUMPUT YANG BERSIH

SUASANA YANG TEDUH

DETAIL SUASANA PARKIR SEPEDA



KEYPLAN

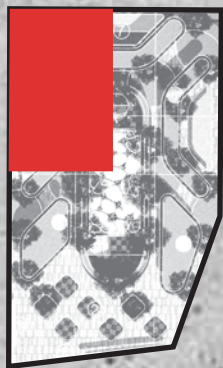
SIGNAGE OJEK



AREA TUNGGU OJEK

SUSUNAN BATU ALAM

DETAIL SUASANA AKSES OJEK ONLINE



KEYPLAN



Legenda

- A. Rumput paitan berwarna
- B. Perkerasan batu alam susun
- C. Papan silikat motif kayu parket
- D. Pohon Tanjung
- E. Kolam Air
- F. Bunga Melati
- G. Furnitur Batu Asli
- H. Parkir Sepeda

DETAIL LANSKAP 1
SKALA



A

C

G

D

B

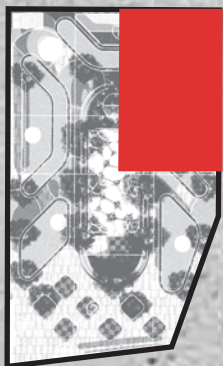
E

F

Legenda

- A. Rumput paitan berwarna
- B. Perkerasan batu alam susun
- C. Papan silikat motif kayu parket
- D. Pohon Tanjung
- E. Kolam Air
- F. Furnitur Batu Asli
- G. Parkir Sepeda

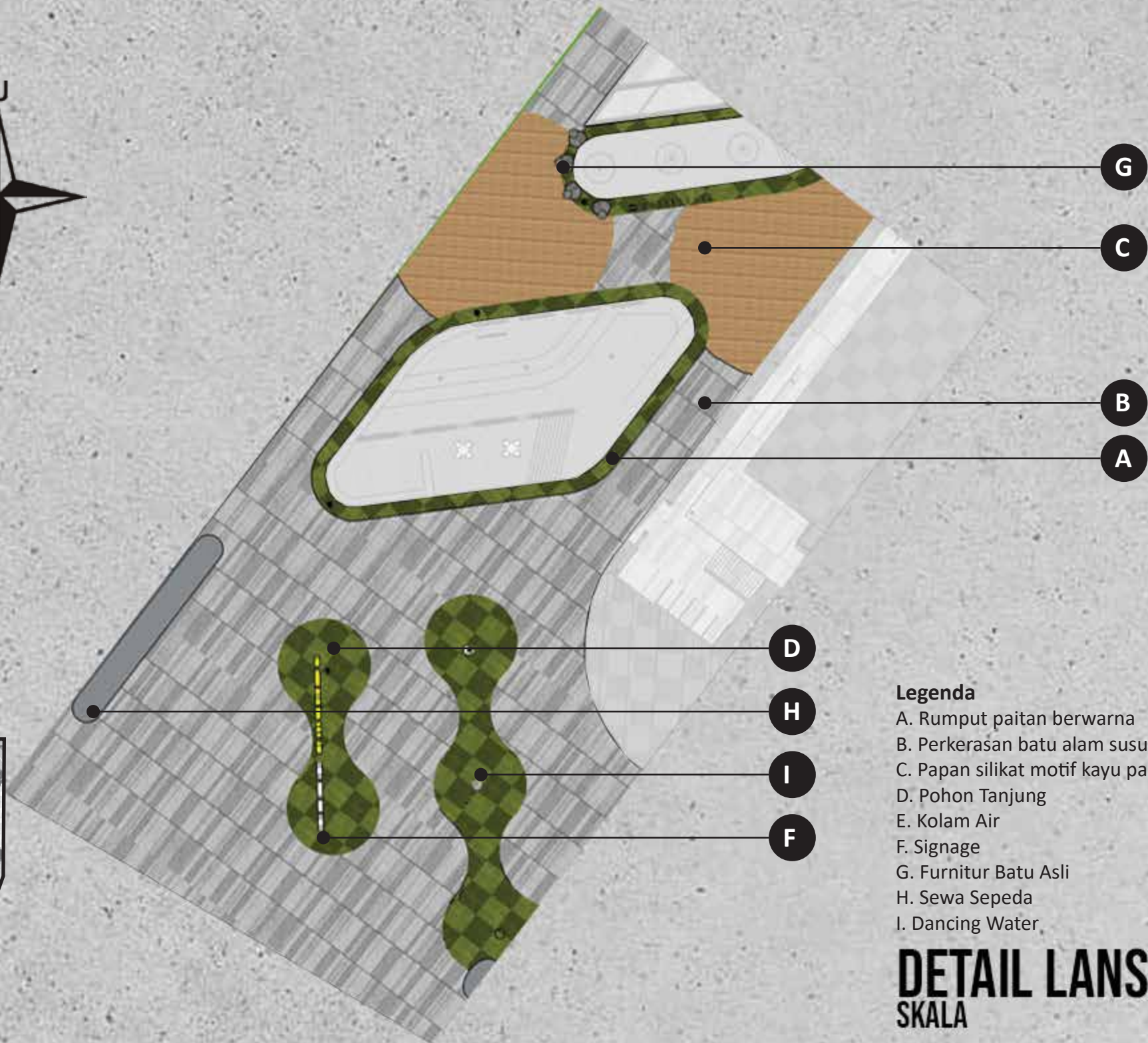
DETAIL LANSKAP 2
SKALA



KEYPLAN



KEYPLAN

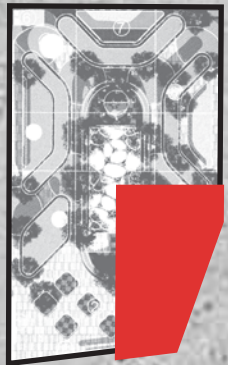
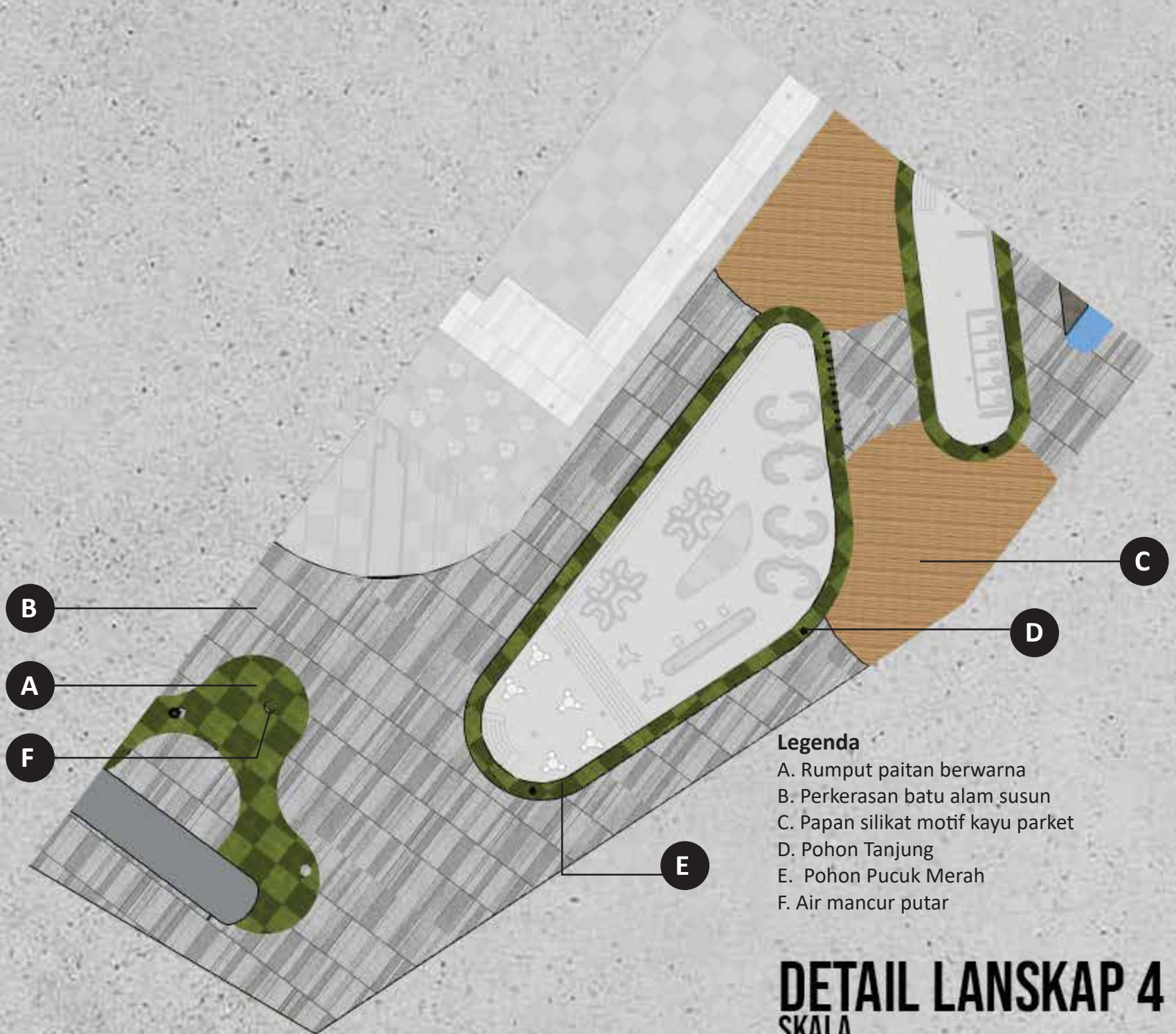


Legenda

- A. Rumput paitan berwarna
- B. Perkerasan batu alam susun
- C. Papan silikat motif kayu parket
- D. Pohon Tanjung
- E. Kolam Air
- F. Signage
- G. Furnitur Batu Asli
- H. Sewa Sepeda
- I. Dancing Water

DETAIL LANSKAP 3

SKALA



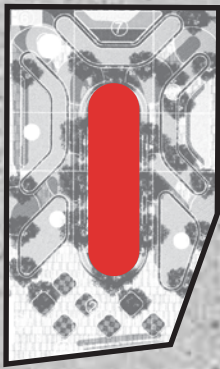
KEYPLAN

Legenda

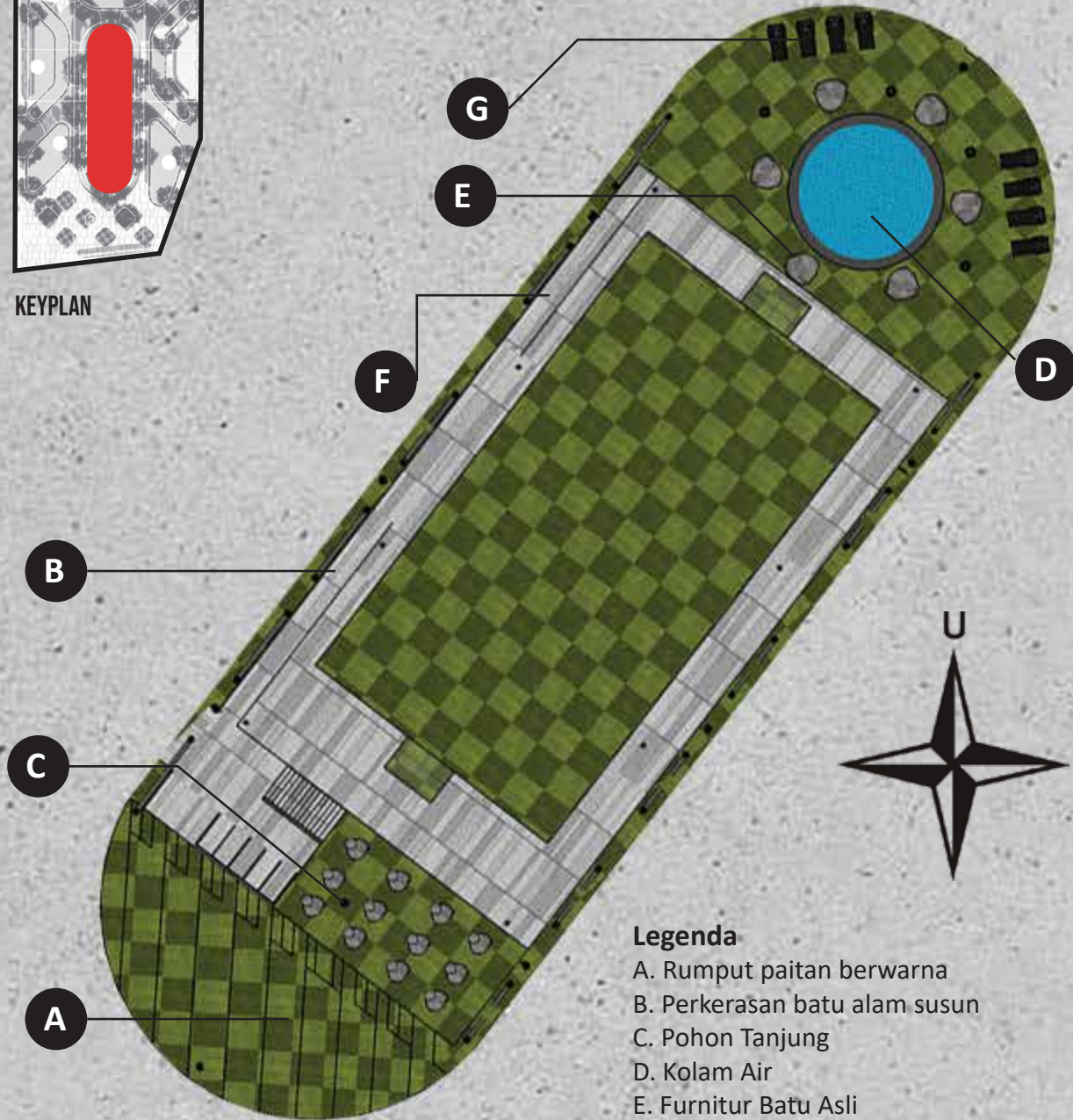
- A. Rumput paitan berwarna
- B. Perkerasan batu alam susun
- C. Papan silikat motif kayu parket
- D. Pohon Tanjung
- E. Pohon Pucuk Merah
- F. Air mancur putar

DETAIL LANSKAP 4

SKALA

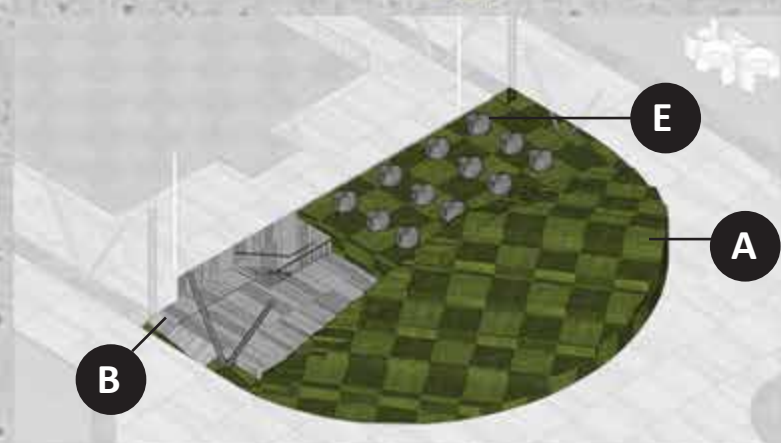
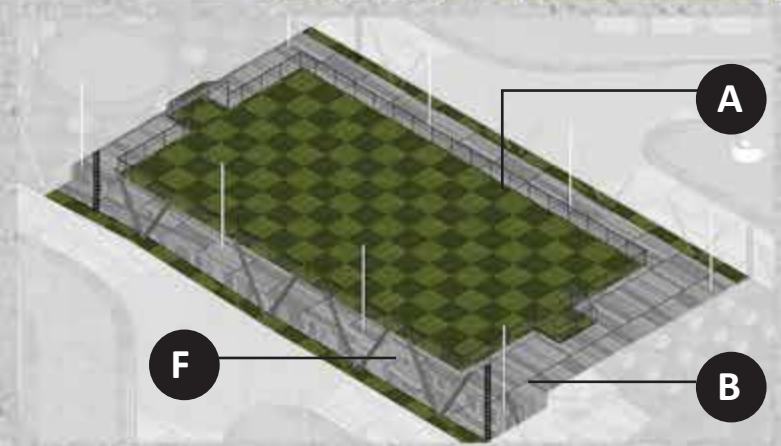


KEYPLAN



Legenda

- A. Rumput paitan berwarna
- B. Perkerasan batu alam susun
- C. Pohon Tanjung
- D. Kolam Air
- E. Furnitur Batu Asli
- F. Ramp
- G. Treadmill



DETAIL LANSKAP 5
SKALA



RUMPUT BERPOLA

STOP KONTAK



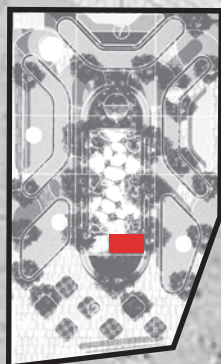
MEJA BATU



BESI HOLLOW

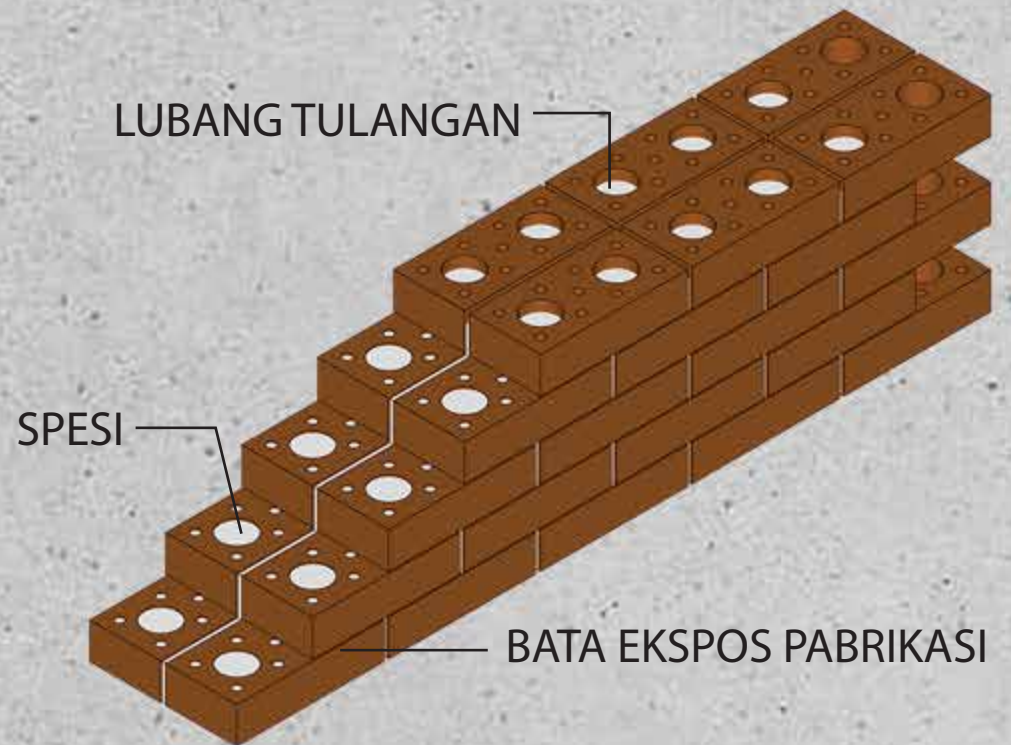
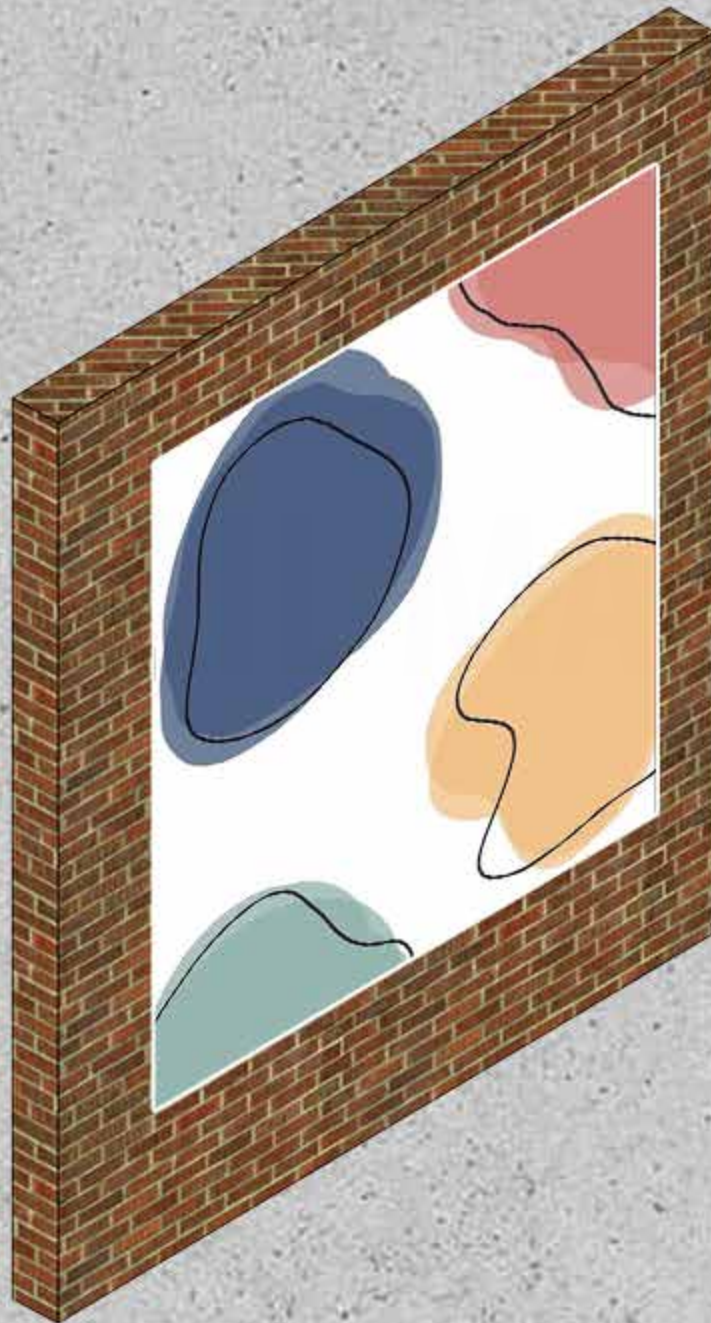


BATU GUNUNG



KEYPLAN

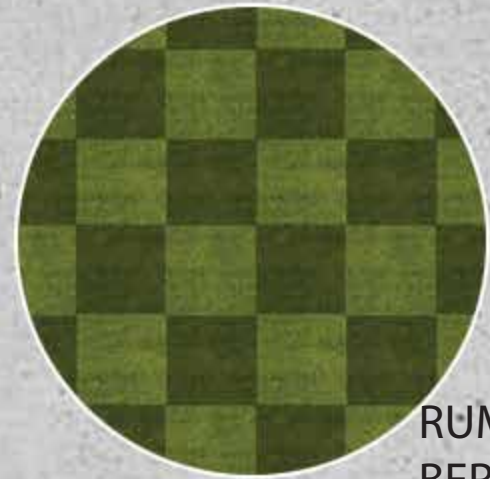
DETAIL FURNITUR WIFI
SKALA



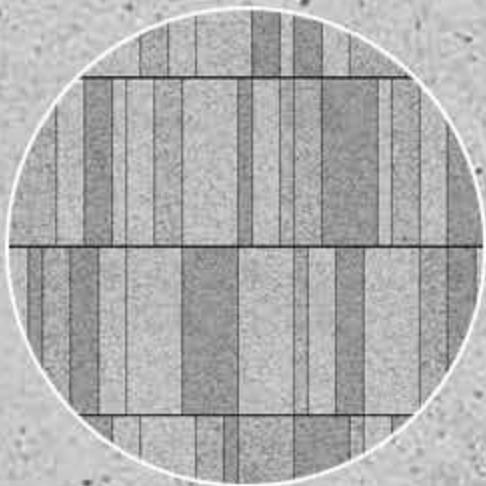
DETAIL MATERIAL DINDING
SKALA



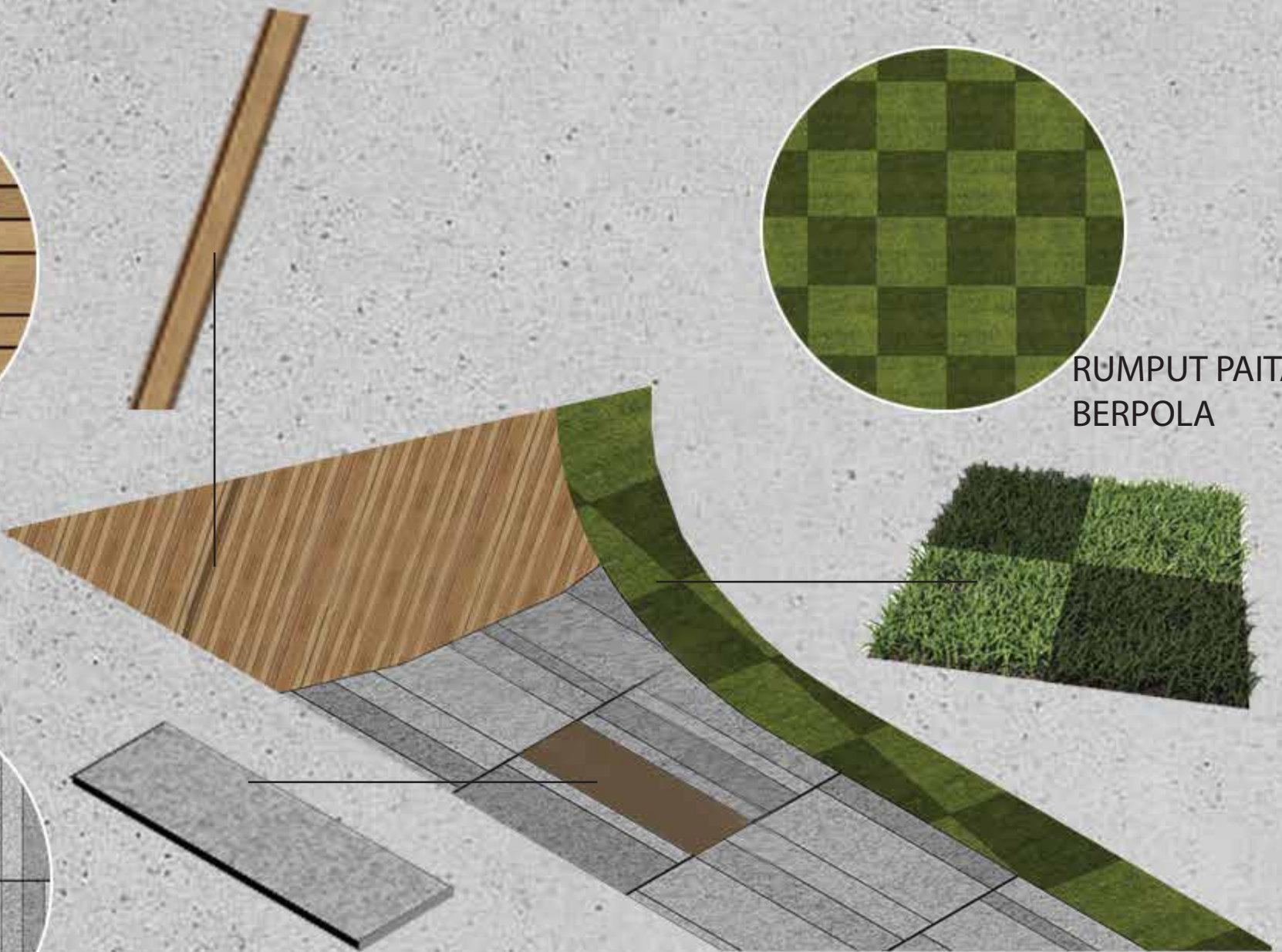
PAPAN SILIKAT
POLA KAYU PARKET



RUMPUT PAITAN
BERPOLA

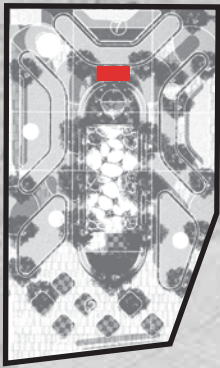


SUSUNAN PAVING BATU ALAM

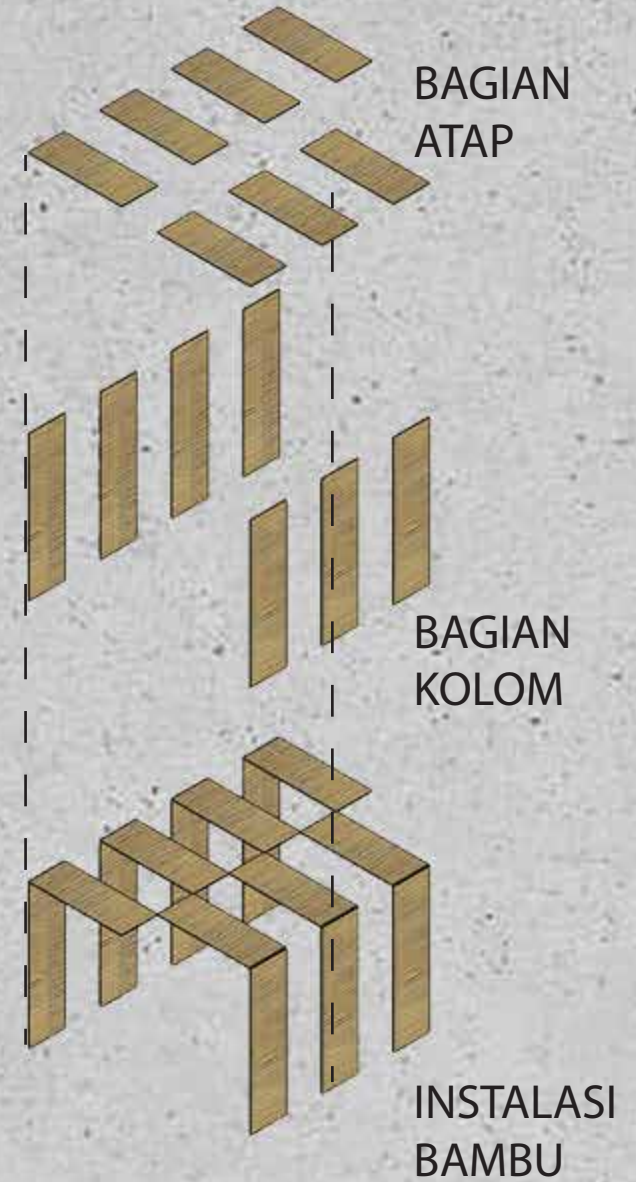
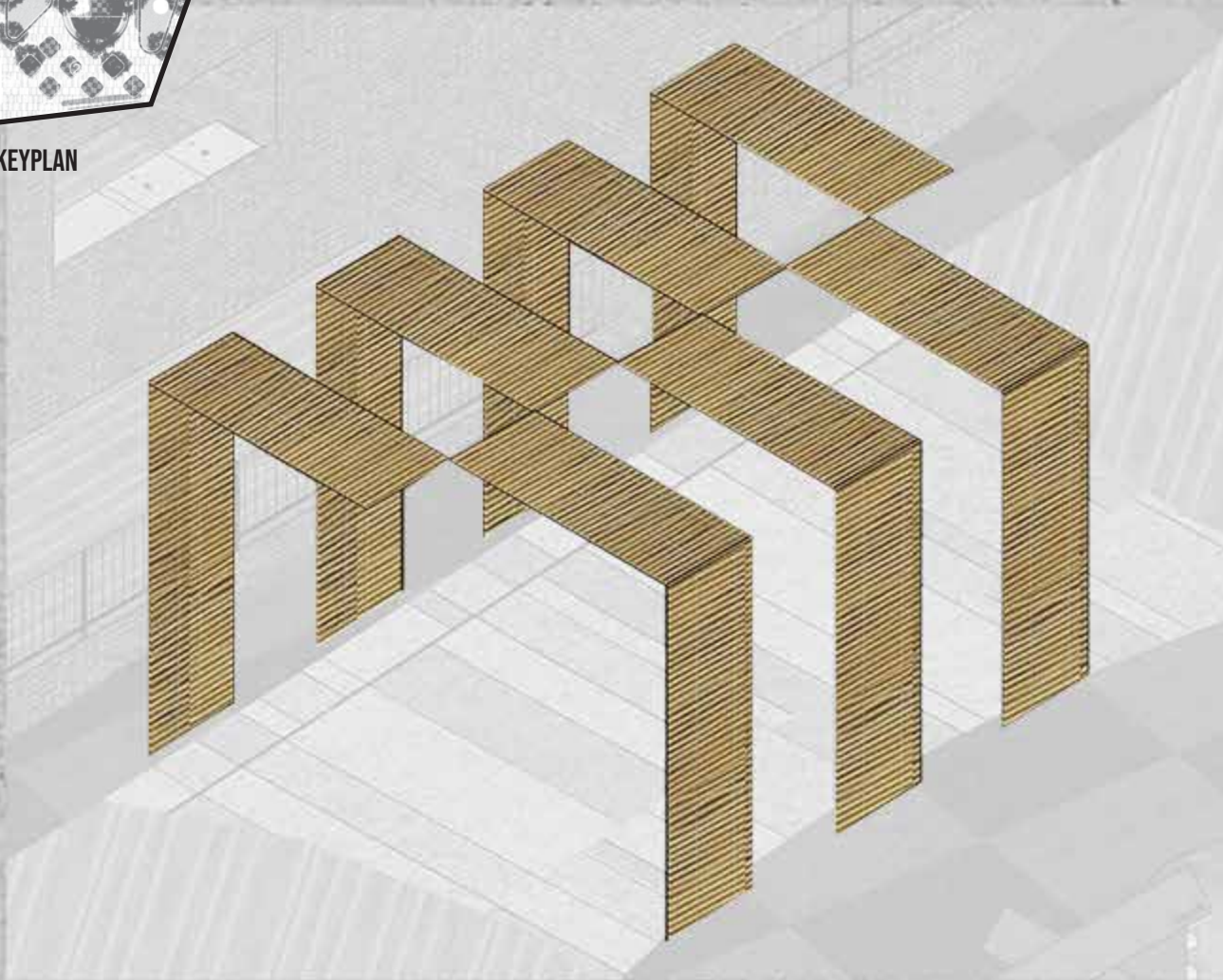


DETAIL MATERIAL PERKERASAN

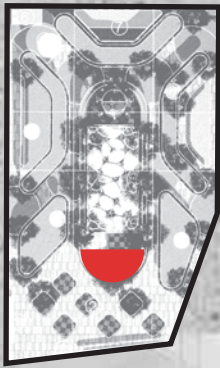
SKALA



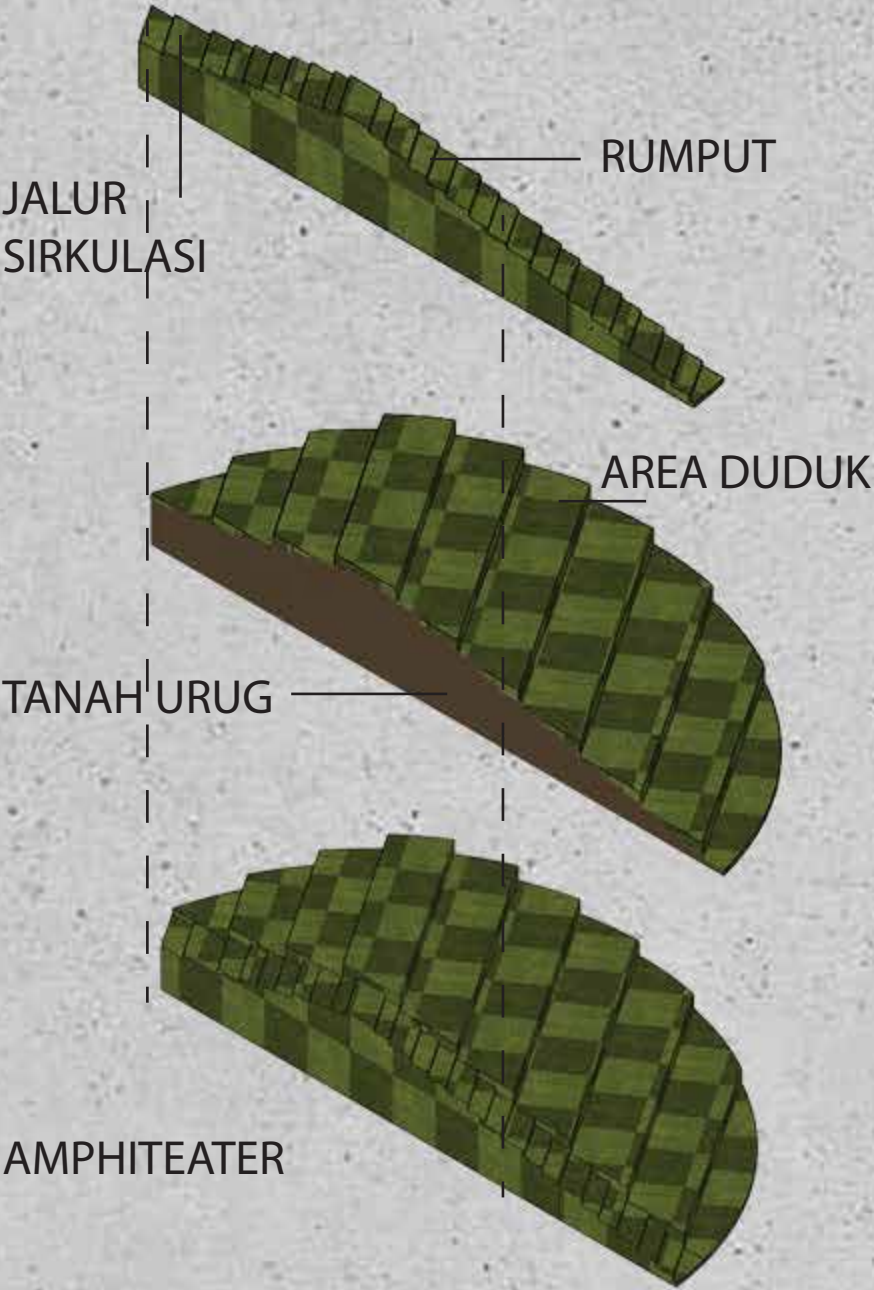
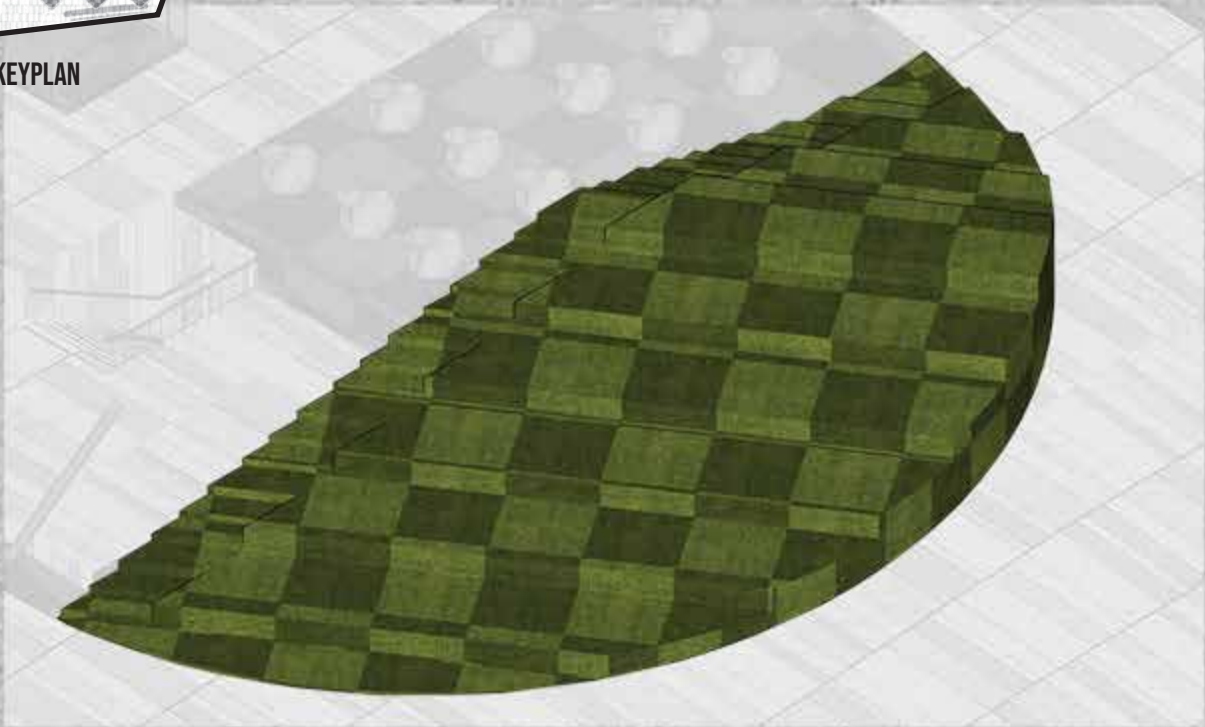
KEYPLAN



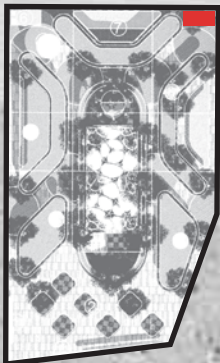
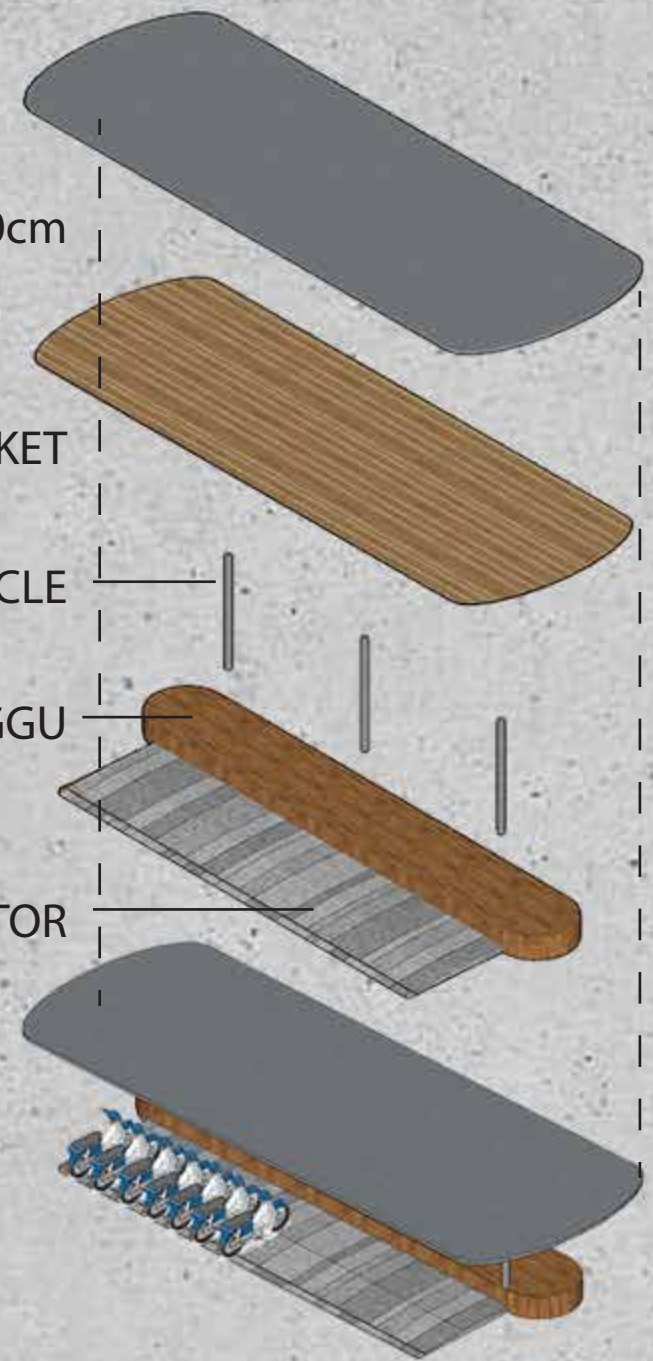
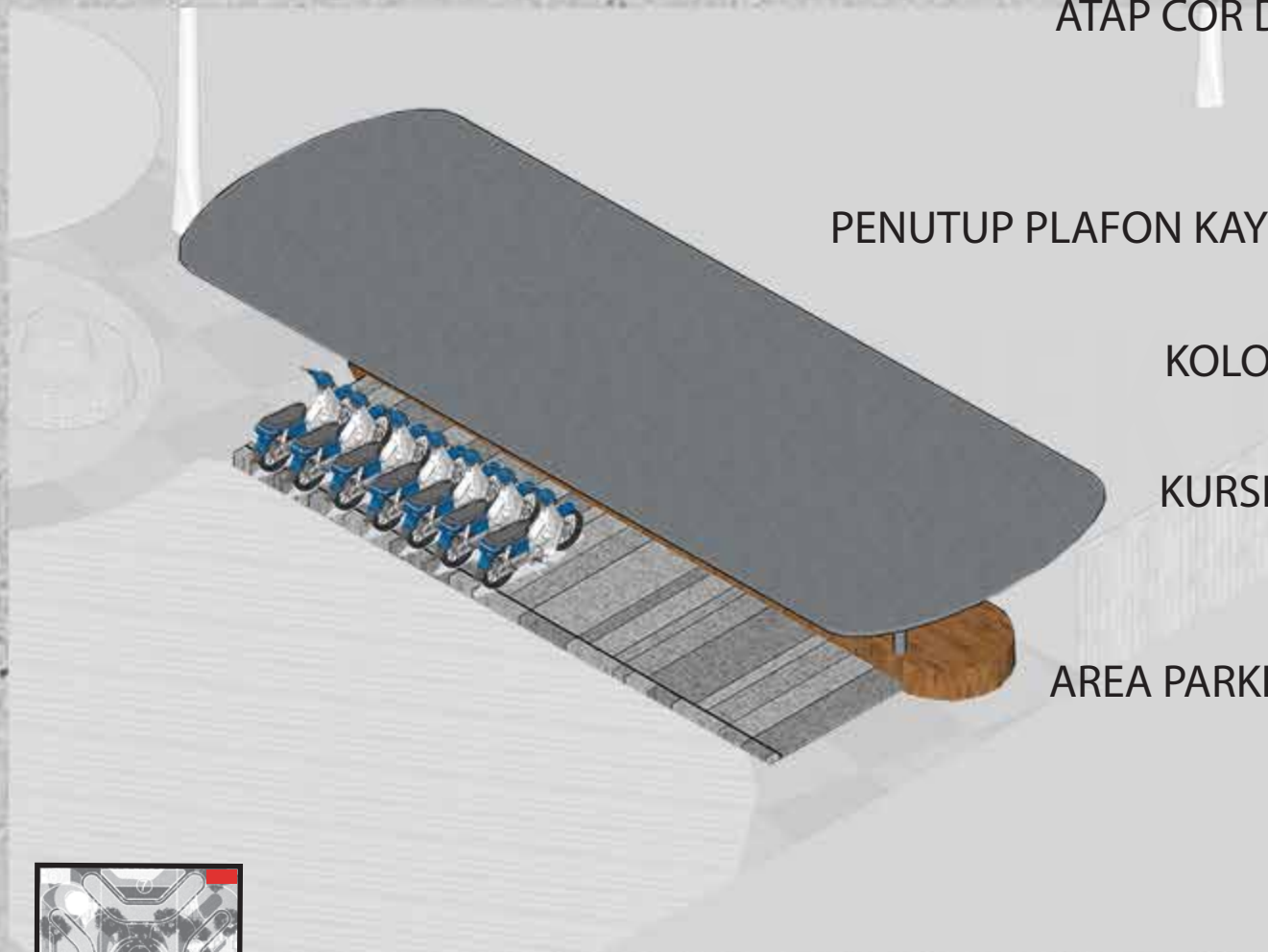
DETAIL SENI INSTALASI
SKALA



KEYPLAN



DETAIL AMPITEATER
SKALA

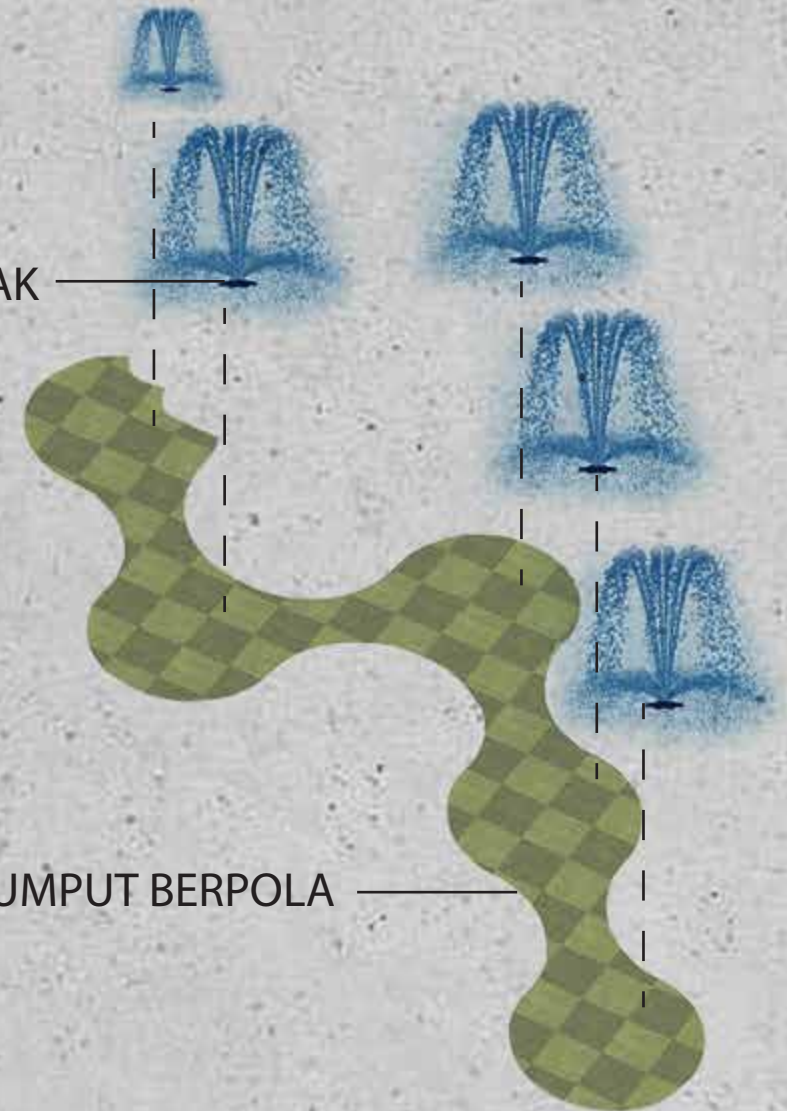


KEYPLAN

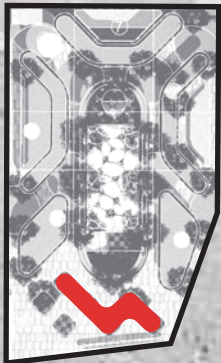
DETAIL PANGKALAN OJEK ONLINE SKALA



KRAN BERGERAK

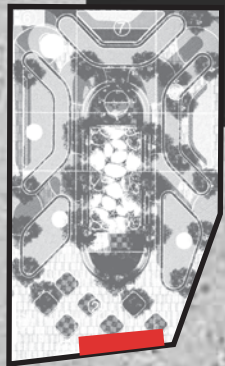


RUMPUT BERPOLA

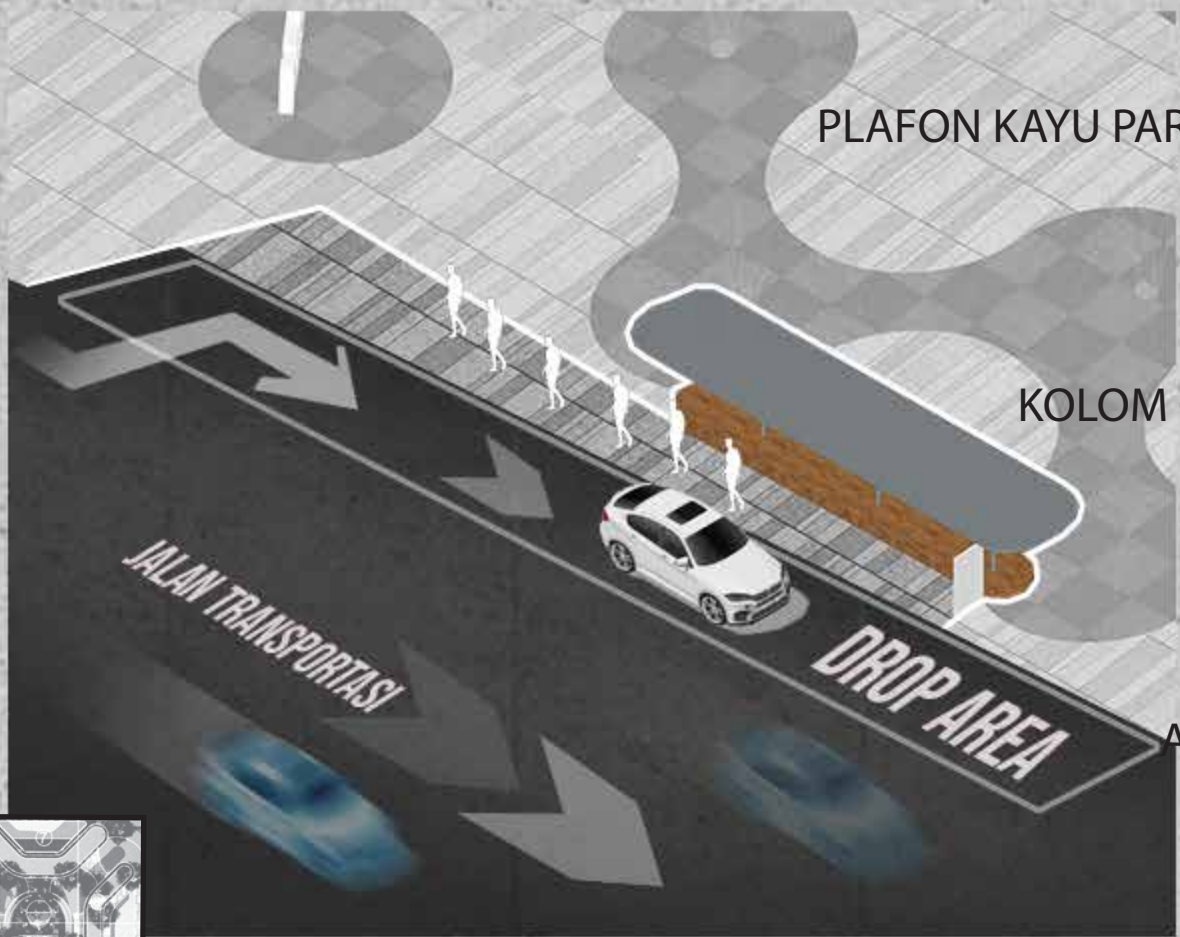


KEYPLAN

DETAIL AREA DANCING WATER
SKALA



KEYPLAN



ATAP DAK 10cm

PLAFON KAYU PARKET

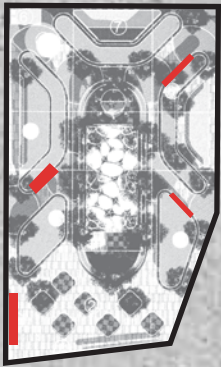
KOLOM CIRCLE

AREA TUNGGU

PLANG

DETAIL AREA TRANSIT

SKALA



KEYPLAN

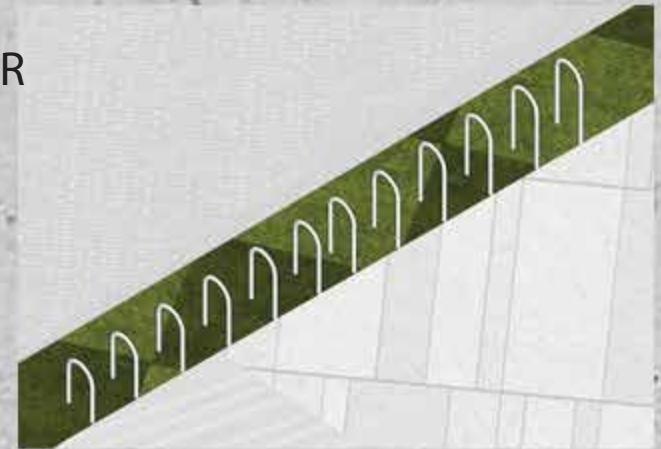
ATAP DAK 10cm

KOLOM CIRCLE

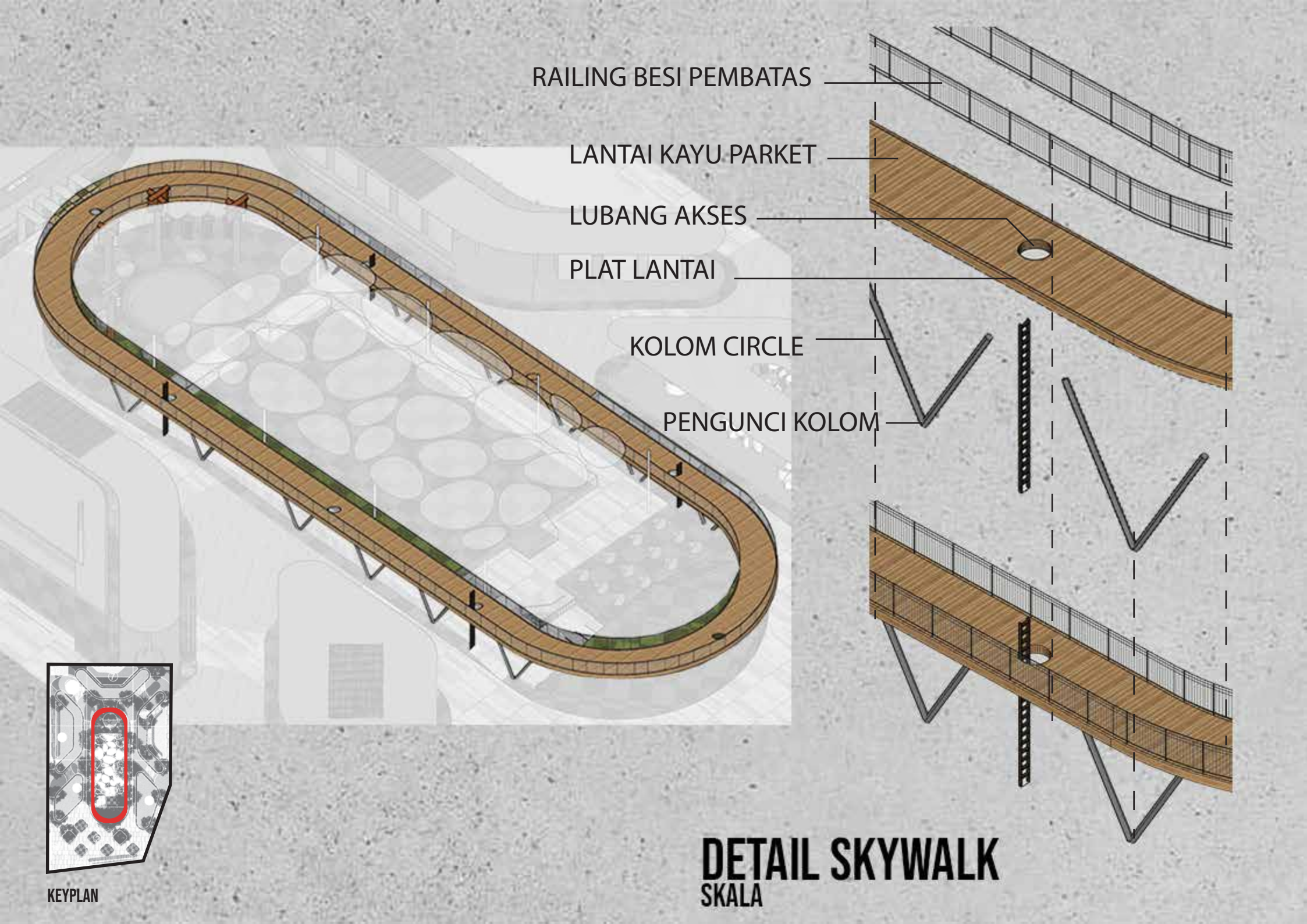
BESI LENGKUNG

PENGIKAT

MESIN PARKIR



DETAIL FASILITAS SEPEDA
SKALA



RAILING BESI PEMBATA

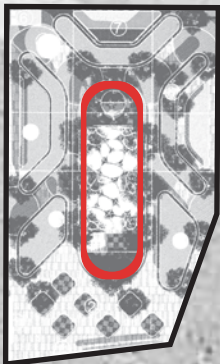
LANTAI KAYU PARKET

LUBANG AKSES

PLAT LANTAI

KOLOM CIRCLE

PENGUNCI KOLOM



KEYPLAN

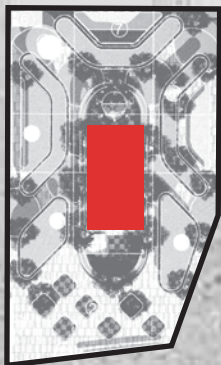
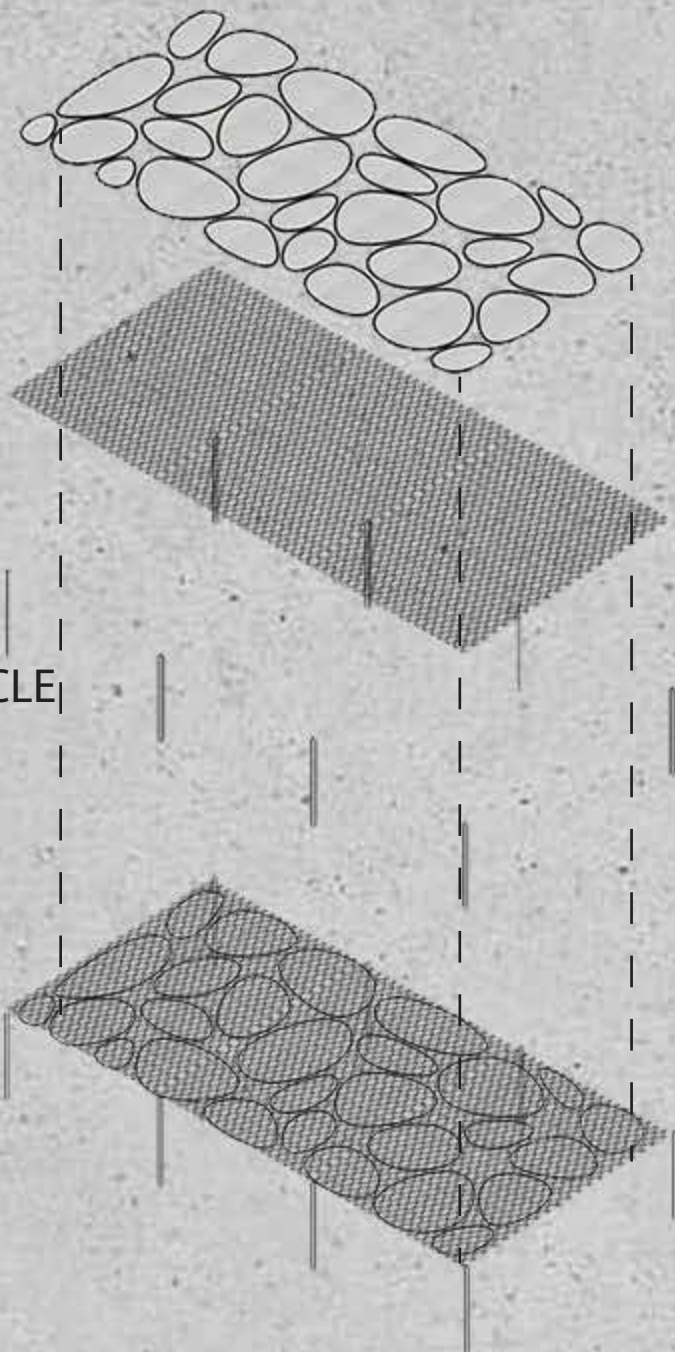
DETAIL SKYWALK
SKALA



INSTALASI MEMBRAN

JARING PENYOKONG

KOLOM CIRCLE



KEYPLAN

DETAIL INSTALASI FUTSAL
SKALA

ATAP KAYU KANDANG

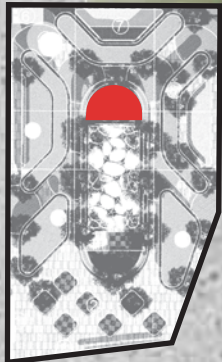
DINDING KAYU KANDANG

KOLOM KAYU

AIR

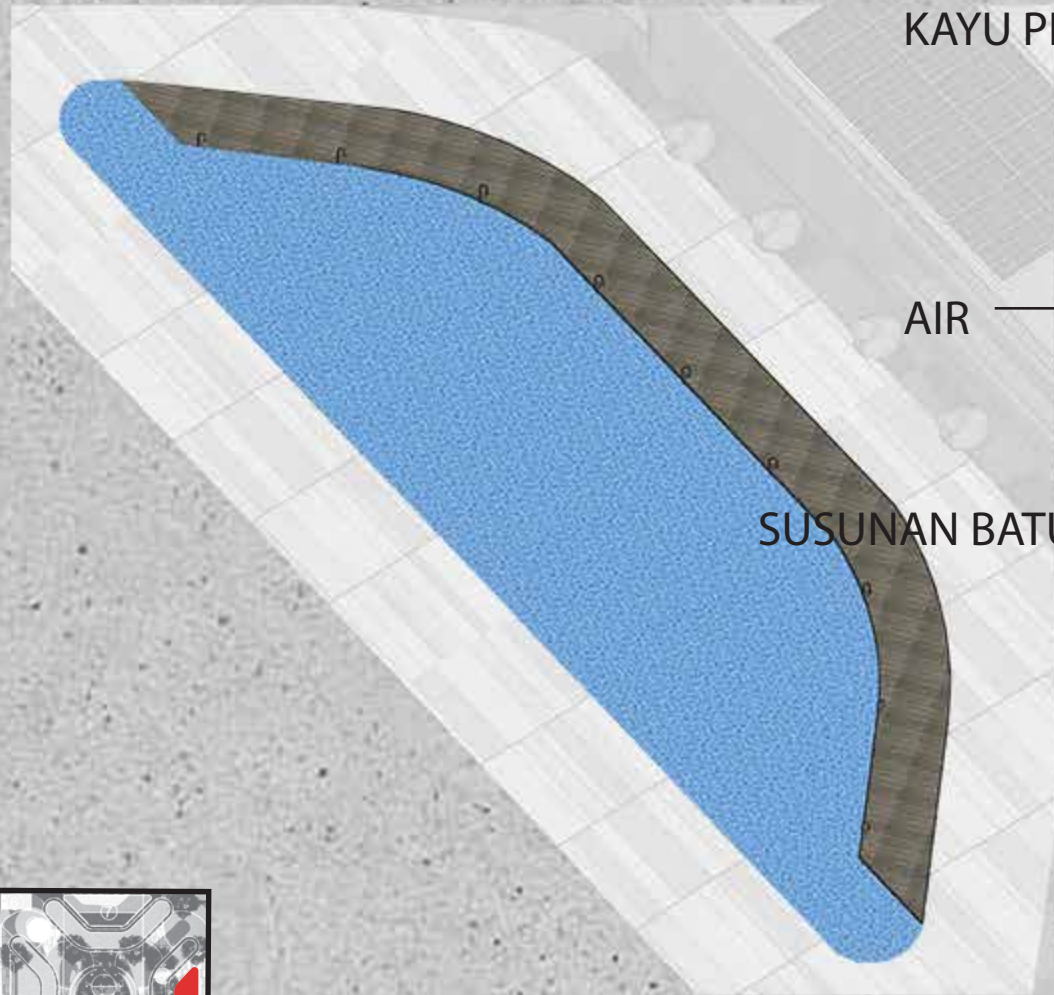
SUSUNAN BATU ALAM

BATU GUNUNG



KEYPLAN

DETAIL AREA SEDEKAH
SKALA

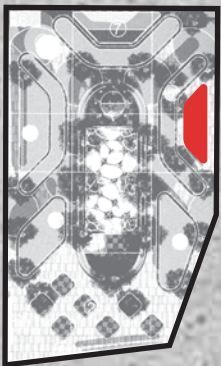
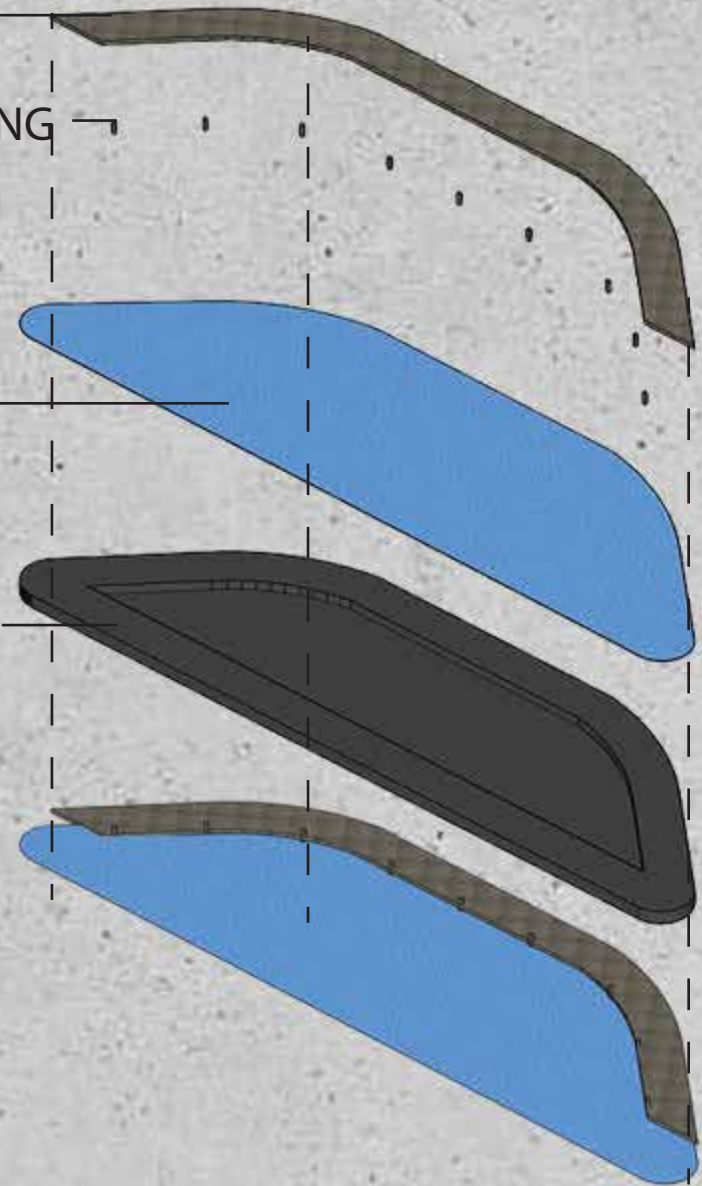


PAPAN KAYU

KAYU PENYOKONG

AIR

SUSUNAN BATU ALAM



KEYPLAN

DETAIL KOLAM AIR
SKALA

BACKDROP INSTALASI BAMBU

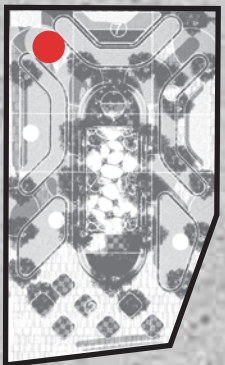
PERALATAN MUSIK

DINDING KAYU

SOUND

LANTAI KAYU PARKET

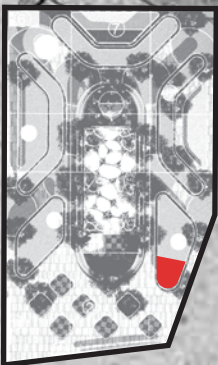
RAILING BESI PEMBATA



KEYPLAN

DETAIL RUANG MUSIK

SKALA

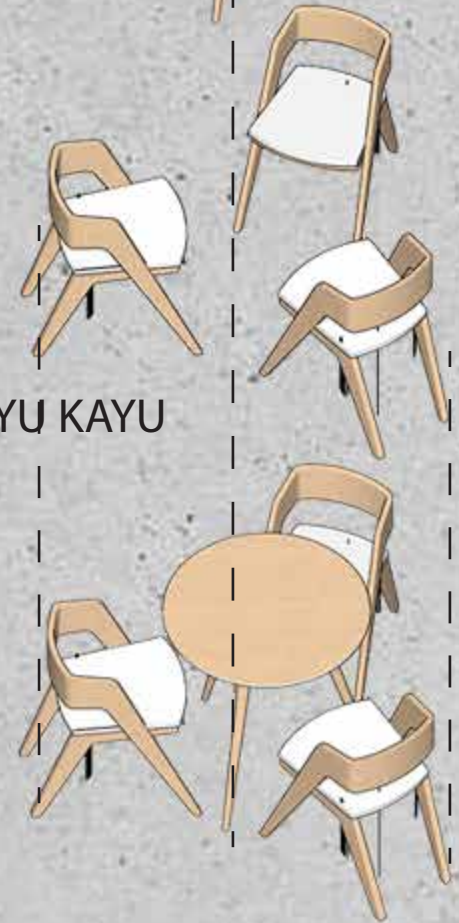


KEYPLAN

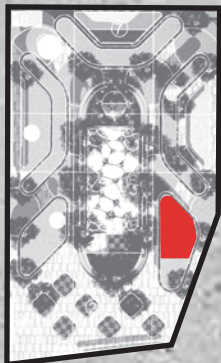
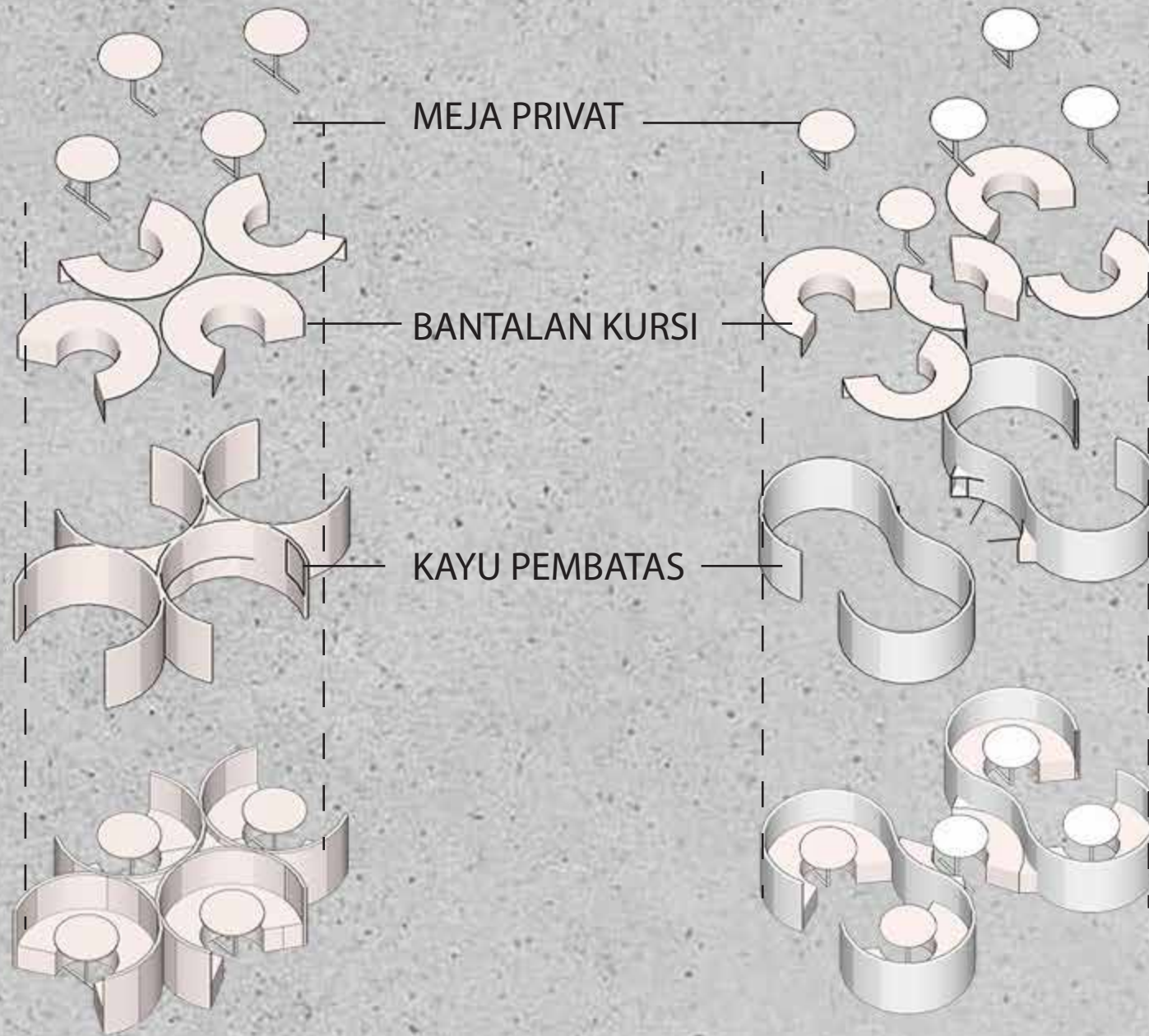
MEJA KAYU JATI



KURSI KAYU KAYU



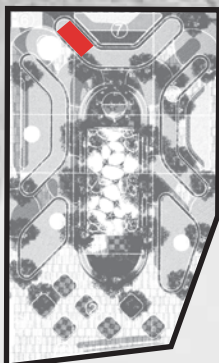
DETAIL FURNITUR KAFE TERBUKA SKALA



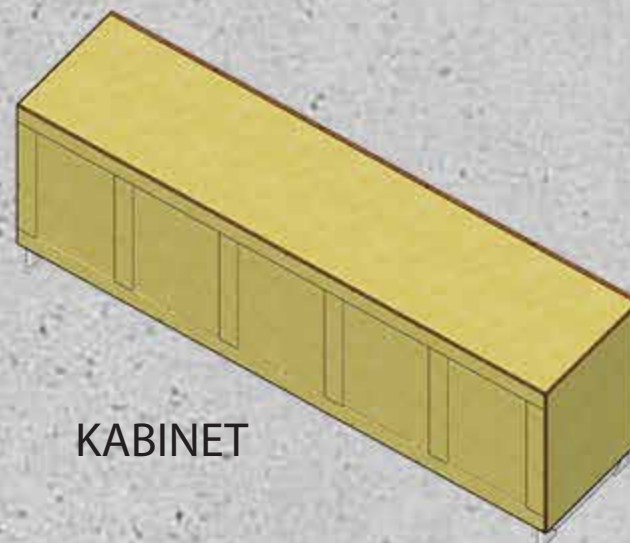
KEYPLAN

DETAIL FURNITUR KAFE TERTUTUP

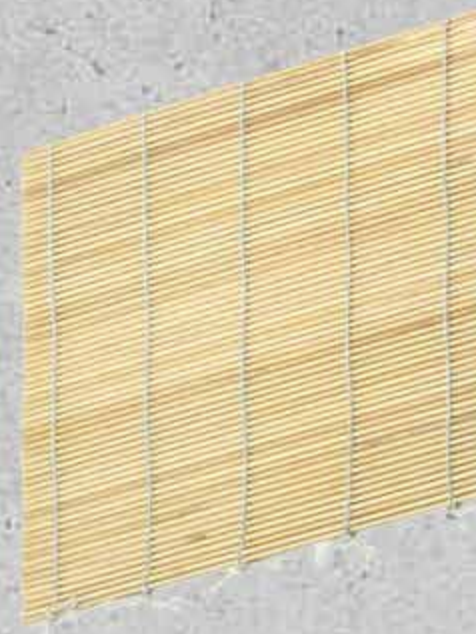
SKALA



KEYPLAN



KABINET



KERAI BAMBU

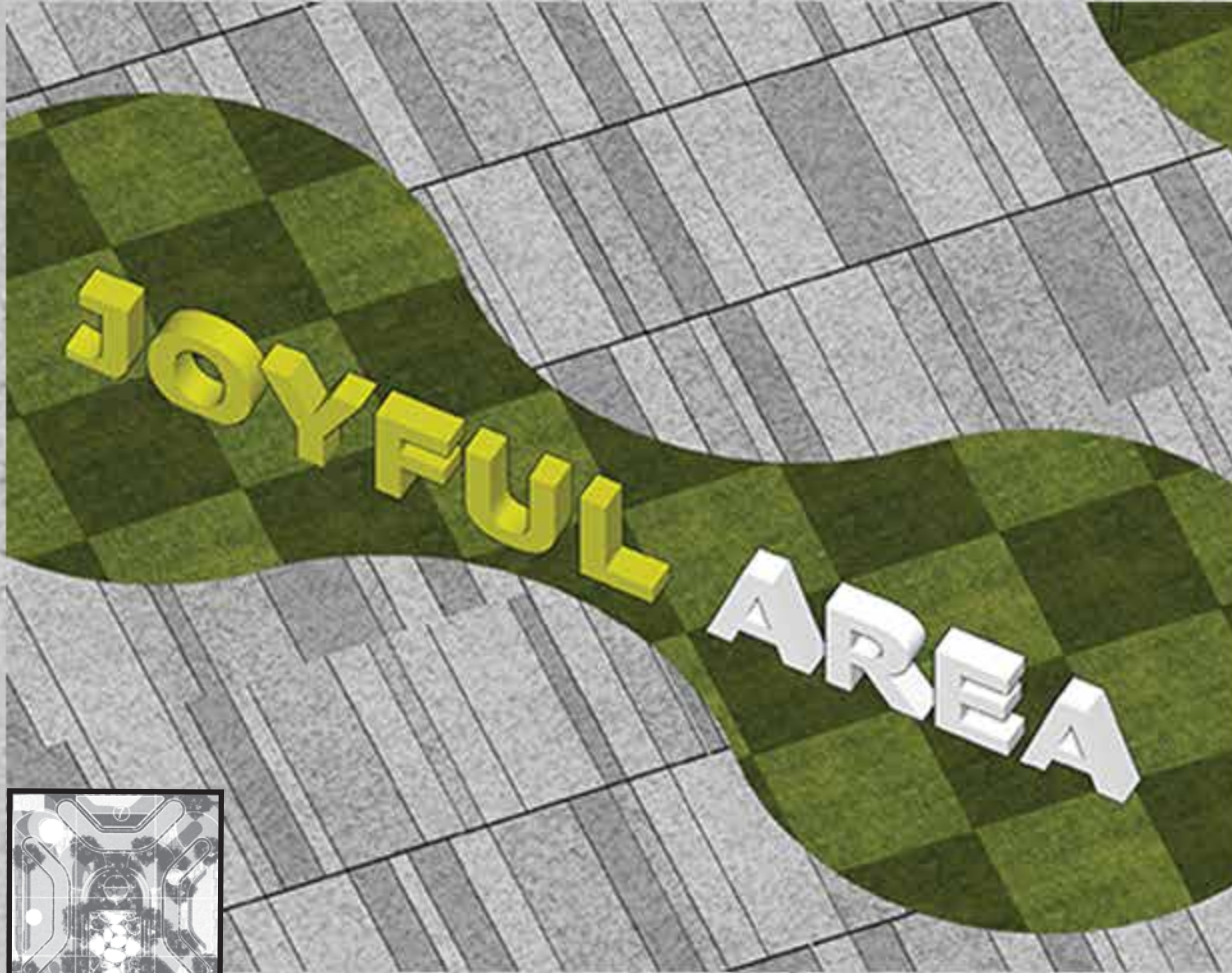


PUFF BALON



PUFF

DETAIL AREA TERAPI
SKALA



KEYPLAN

MELAMIN



RANGKA BESI

JOYFUL AREA

DETAIL SIGNAGE
SKALA

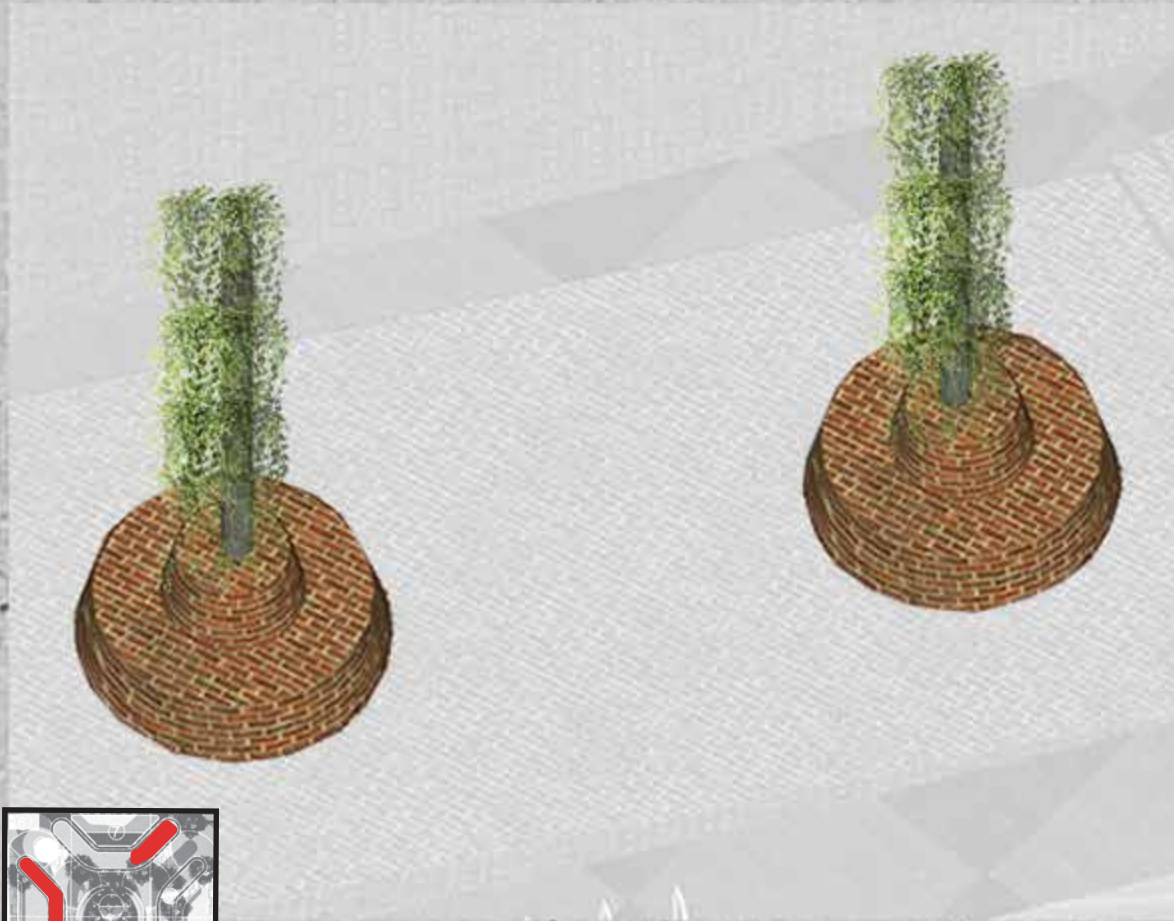
TANAMAN RAMBAT HEDERA



RANGKA ALUMNIUM



KOLOM CIRCLE



KURSI BATA



KEYPLAN

DETAIL FURNITUR AREA DUDUK
SKALA



DINDING RUMPUT



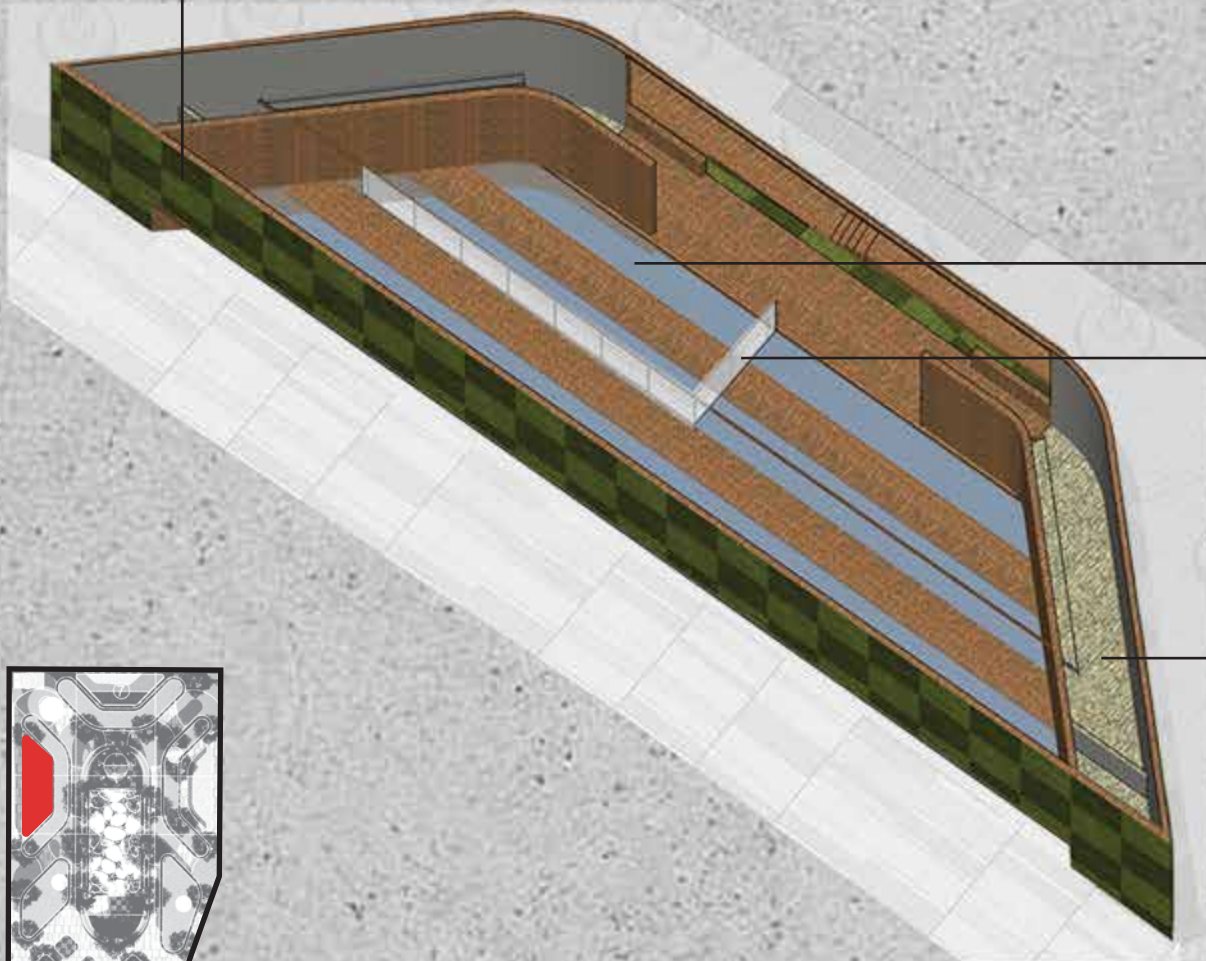
TEMPERED GLASS



KORDEN PUTIH

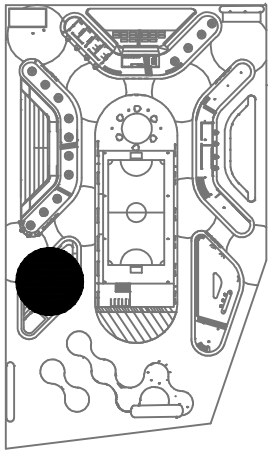


SUSUNAN BATU ALAM

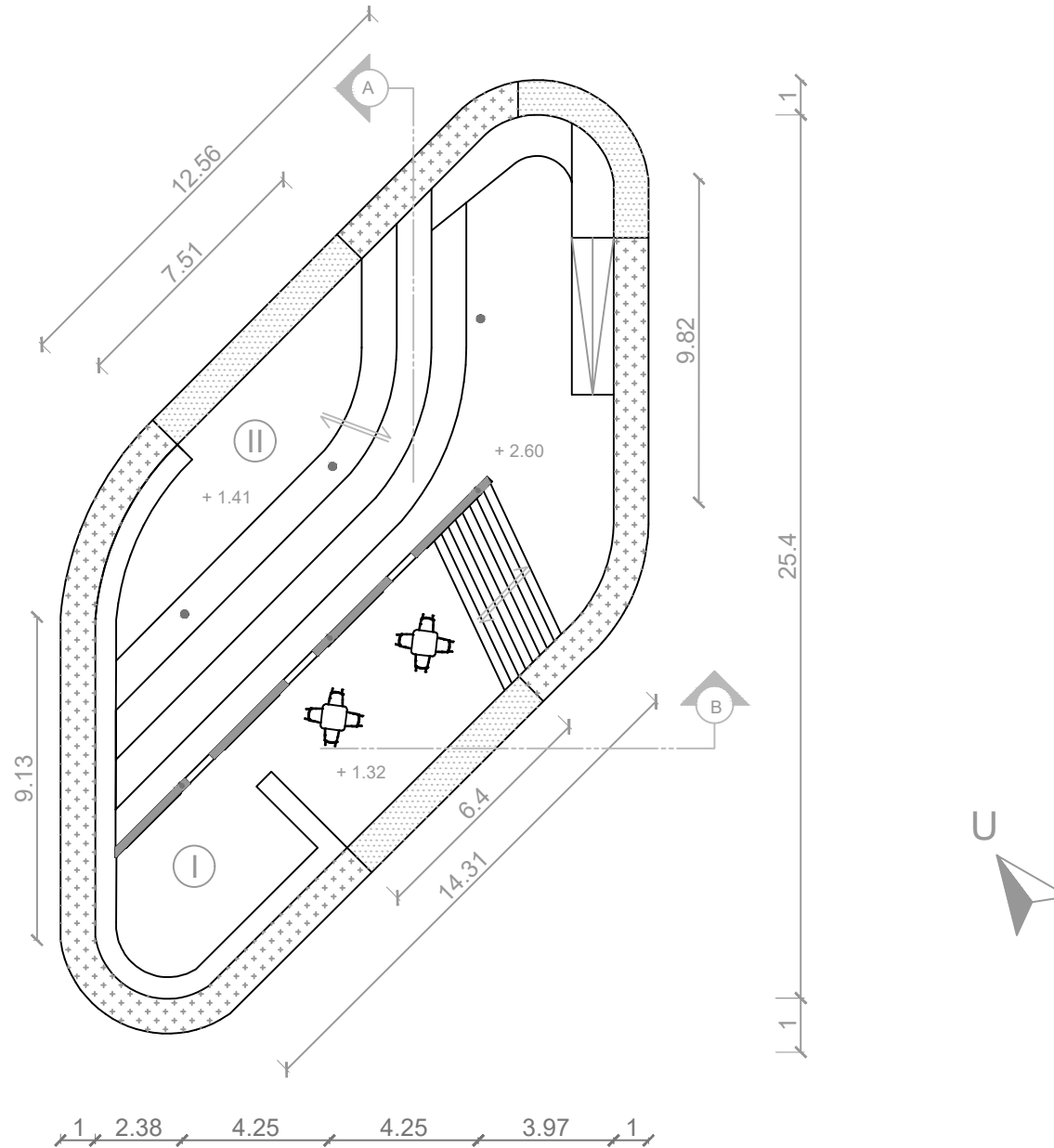


KEYPLAN

DETAIL MUSHOLA
SKALA



KEYPLAN



KETERANGAN :

- I. RUANG LOBBY
- II. RUANG DISKUSI

DENAH ZONA A
SKALA 1:200



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

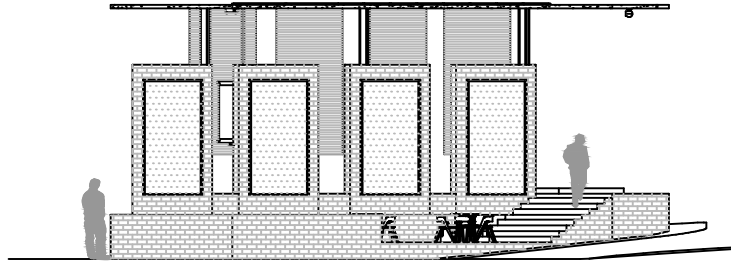
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

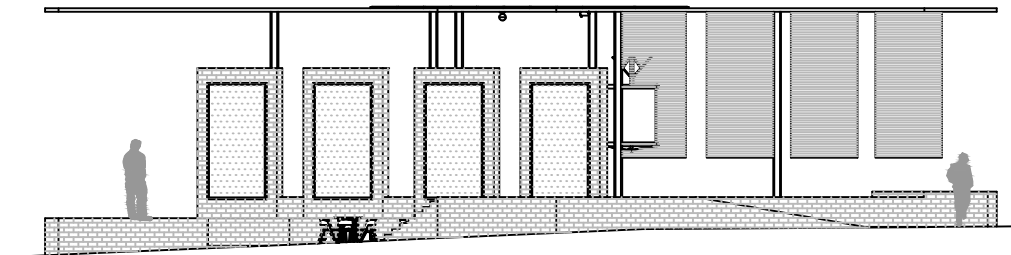
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

1



 **TAMPAK DEPAN ZONA A**
SKALA 1:200



 **TAMPAK SAMPING ZONA A**
SKALA 1:200



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

2



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

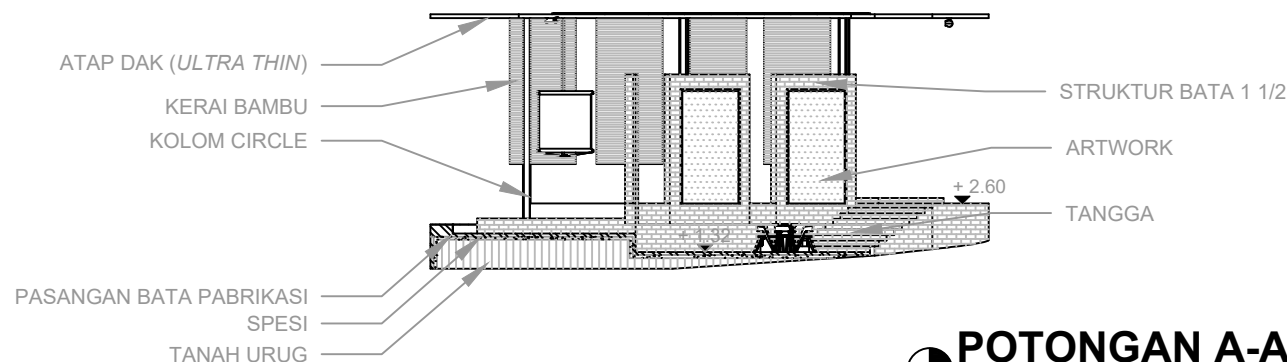
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

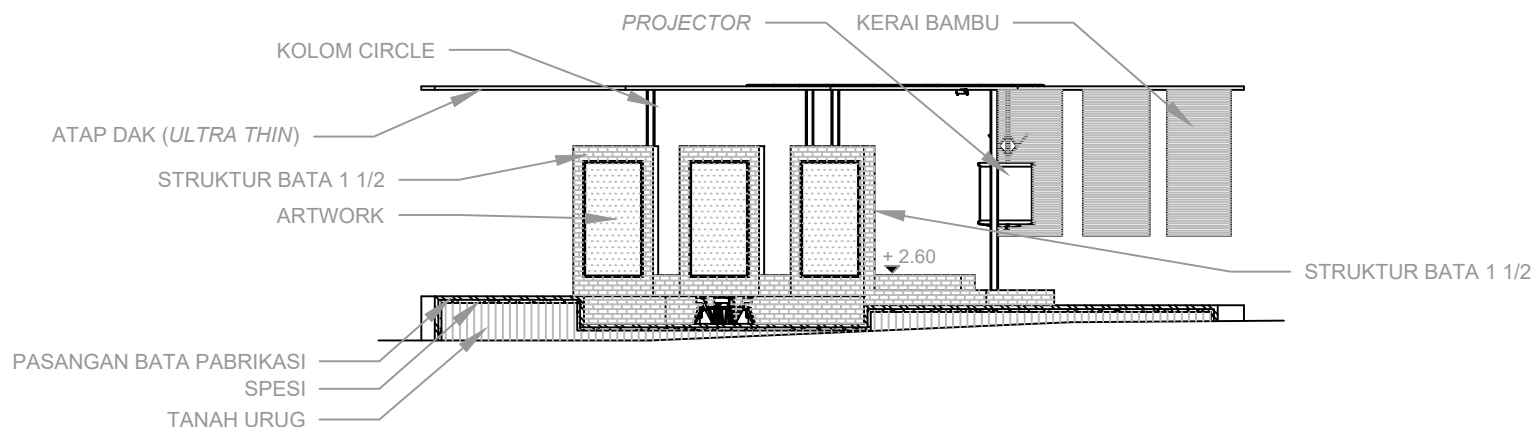
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

3



POTONGAN A-A' ZONA A
SKALA 1:200



POTONGAN B-B' ZONA A
SKALA 1:200



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

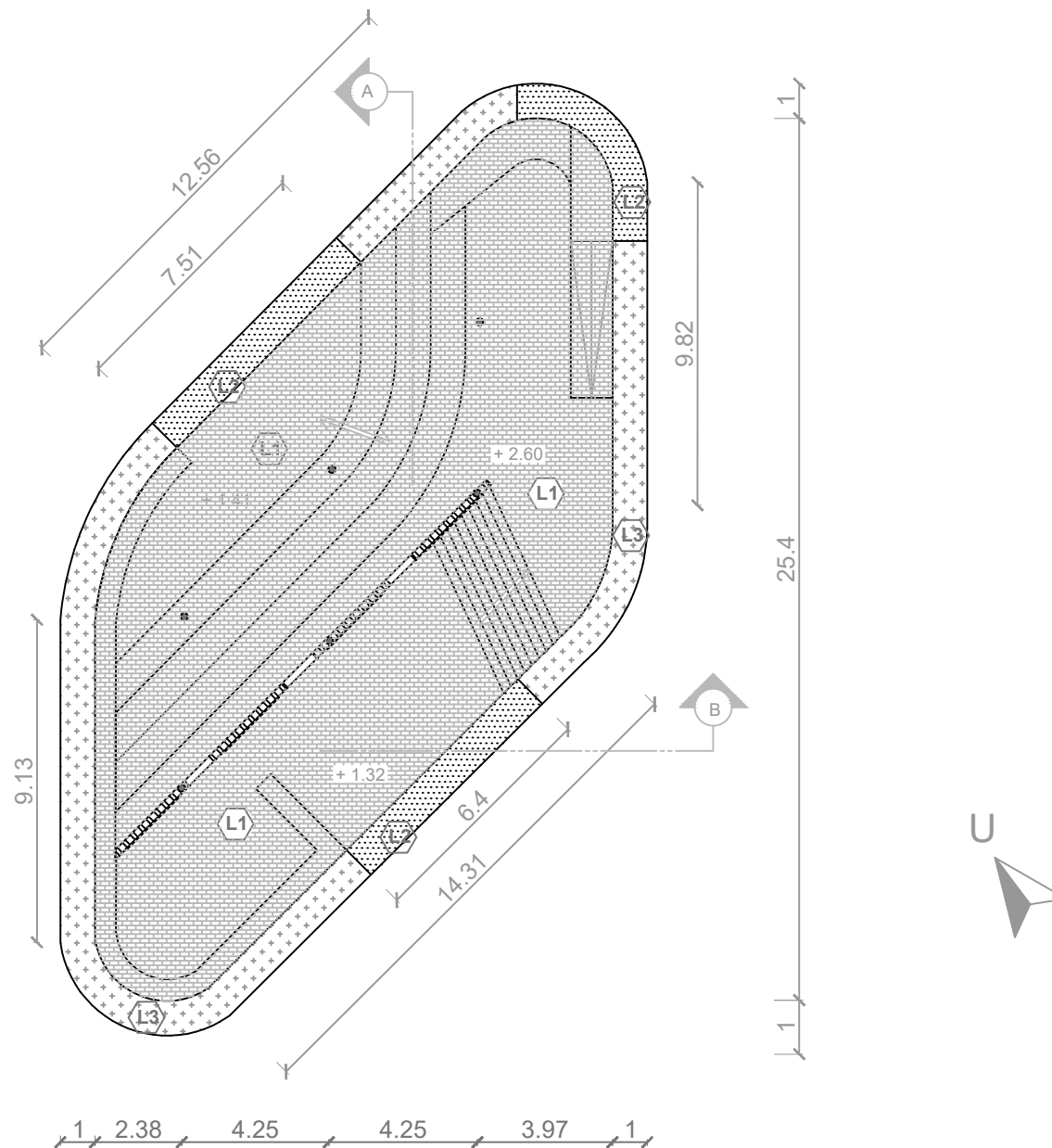
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

4



KETERANGAN :

- L1** LANTAI BATA PABRIKASI
- L2** LANTAI PAVING BATU ALAM
- L3** LANTAI RUMPUT BERPOLA

 **RENCANA LANTAI ZONA A**
SKALA 1:200



HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

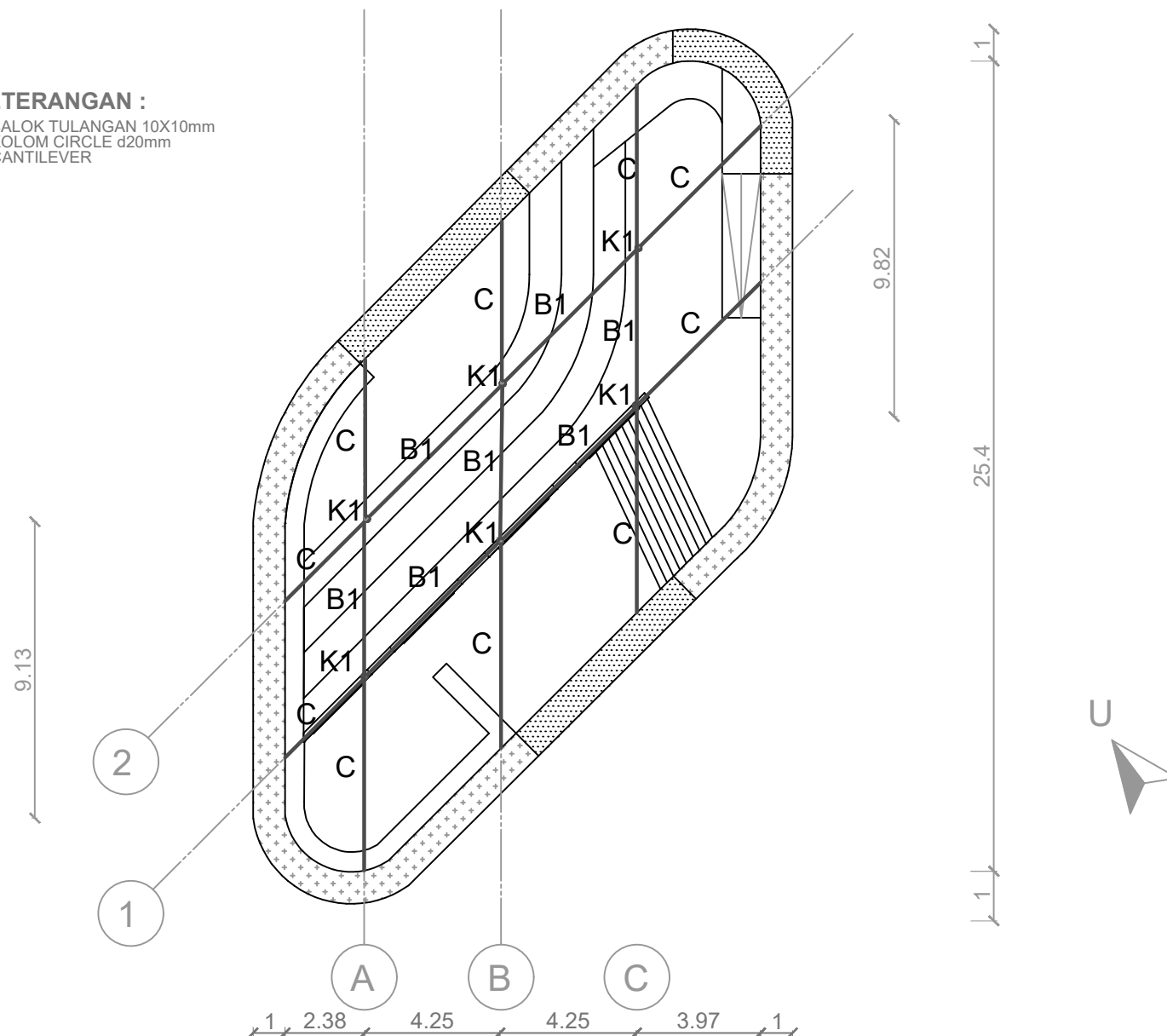
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

5

KETERANGAN :

B1 BALOK TULANGAN 10X10mm
K1 KOLOM CIRCLE d20mm
C CANTILEVER



RENCANA KOLOM BALOK ZONA A
SKALA 1:200



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

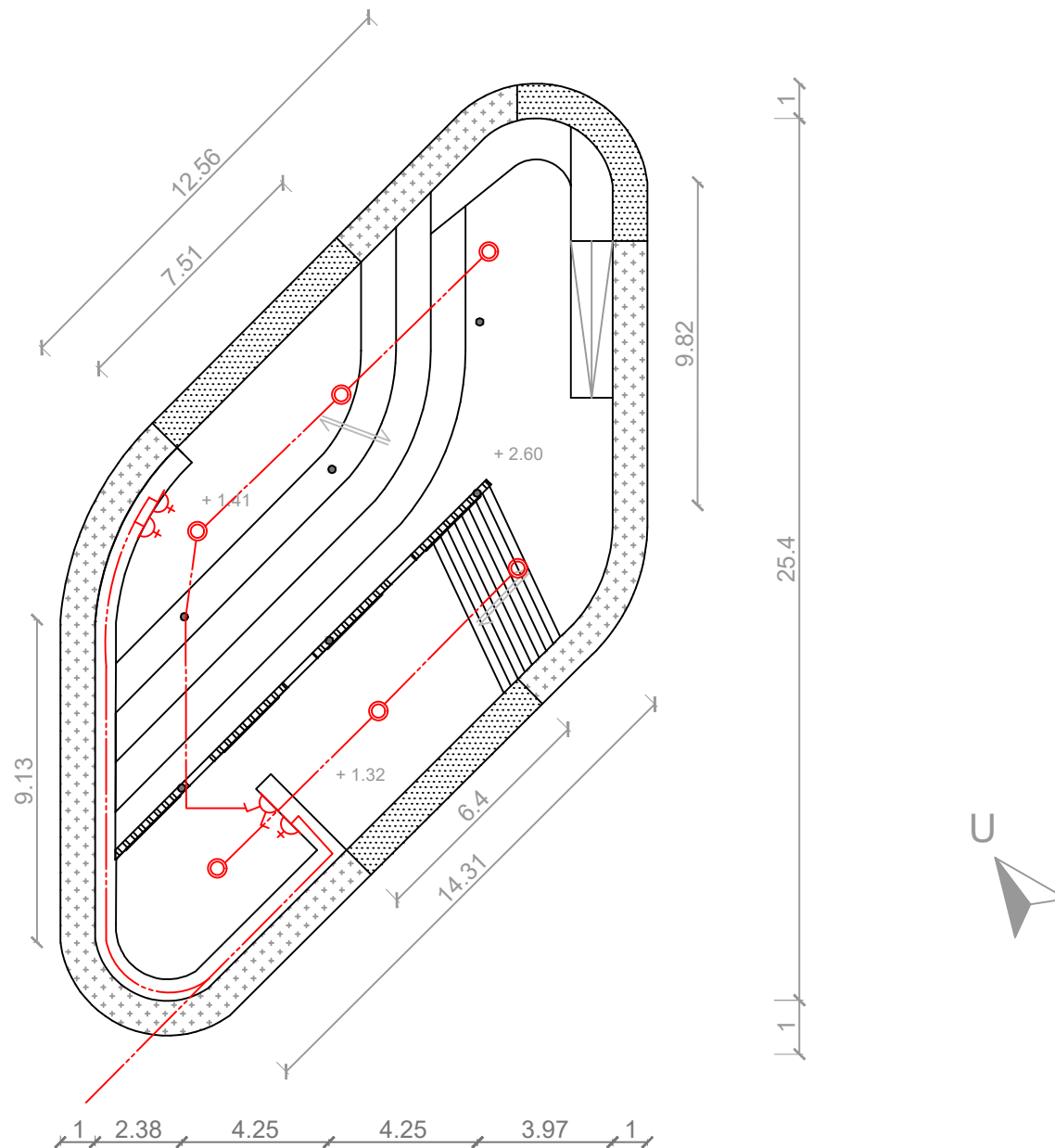
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

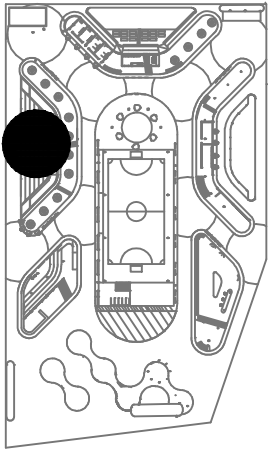
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

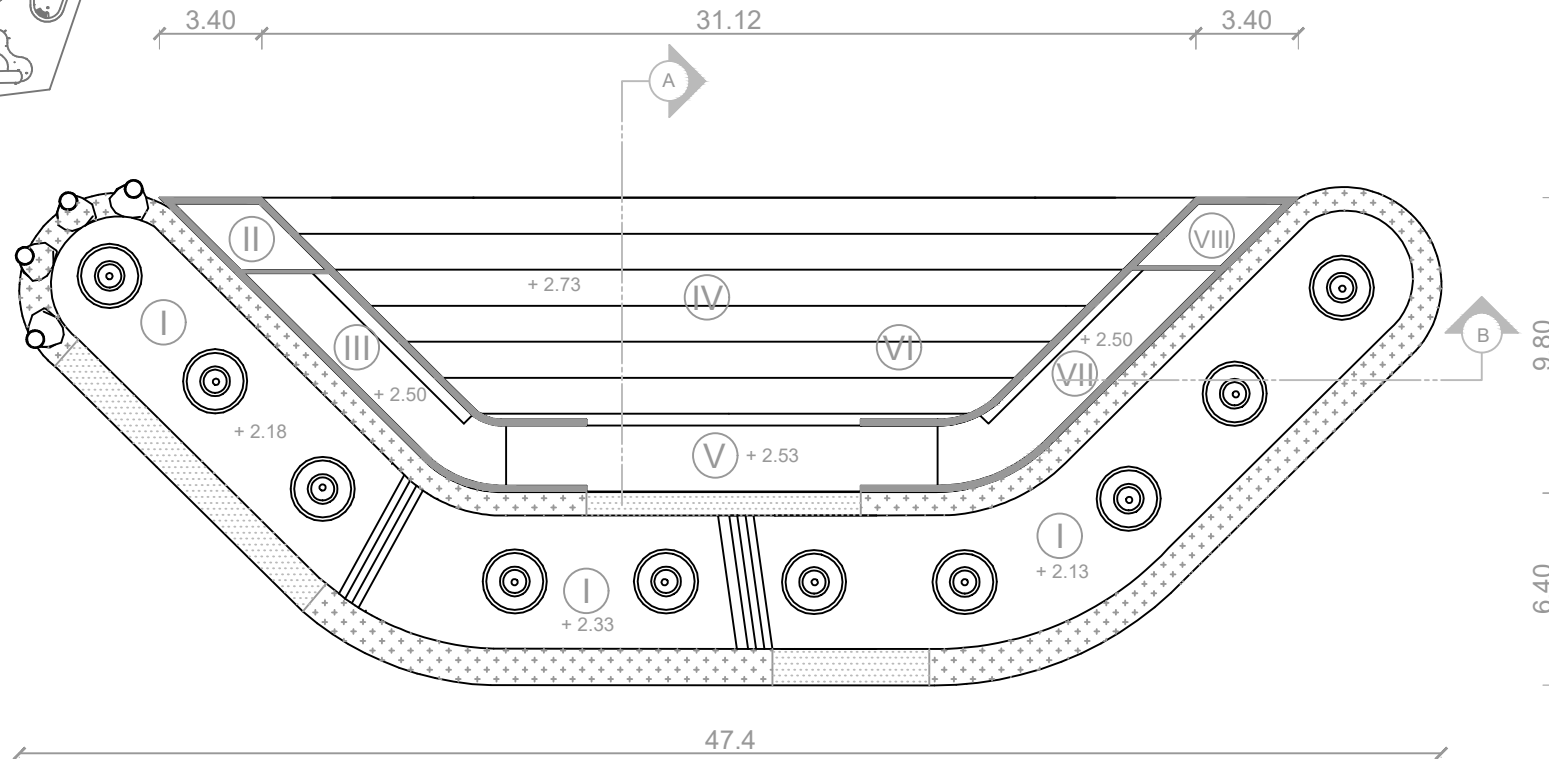
6



RENCANA KELISTRIKAN ZONA A
SKALA 1:200



KEYPLAN



KETERANGAN :

- I. RUANG DUDUK
- II. KAMAR MANDI PUTRA
- III. AREA WUDU PUTRA
- IV. AREA SOLAT PUTRA
- V. SERAMBI MUSHOLA
- VI. AREA SOLAT PUTRI
- VII. AREA WUDU PUTRI
- VIII. KAMAR MANDI PUTRI

DENAH ZONA B
SKALA 1:250



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

8



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

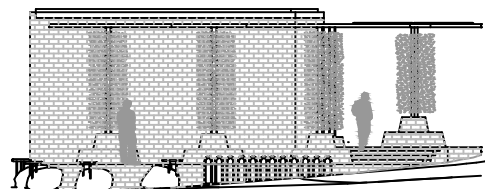
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

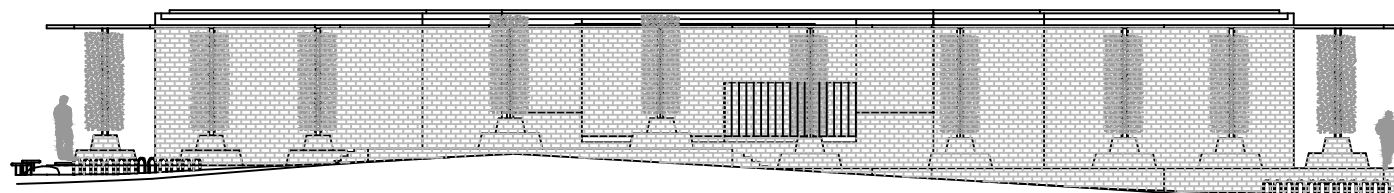
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

9



 **TAMPAK DEPAN ZONA B**
SKALA 1:250



 **TAMPAK SAMPING ZONA B**
SKALA 1:250



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS

PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA

MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I

M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

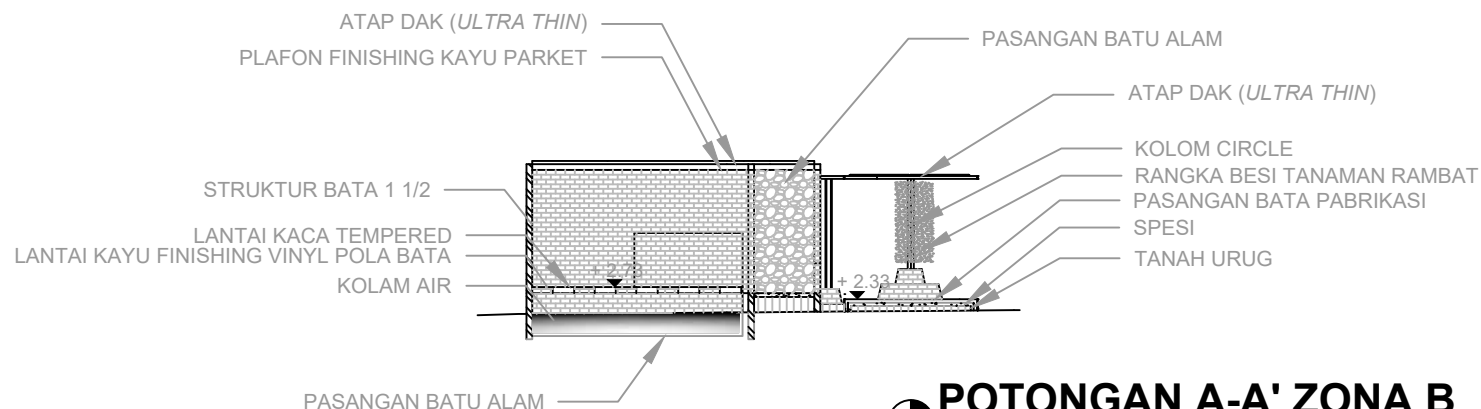
DOSEN PEMBIMBING II

M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

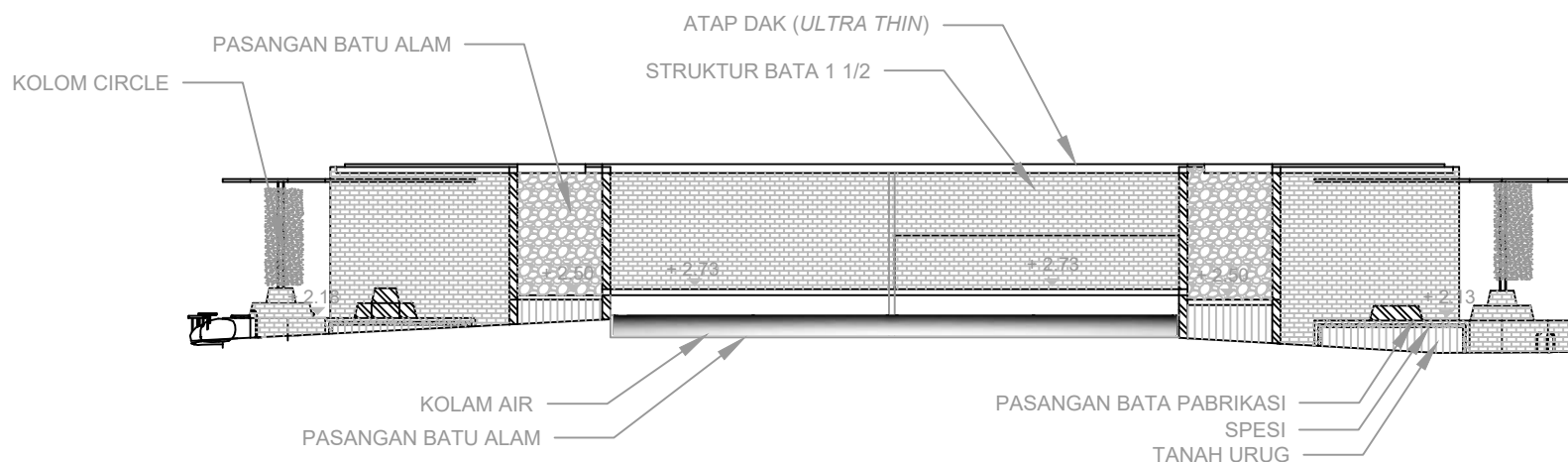
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

10



POTONGAN A-A' ZONA B
SKALA 1:250



POTONGAN B-B' ZONA B
SKALA 1:250



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

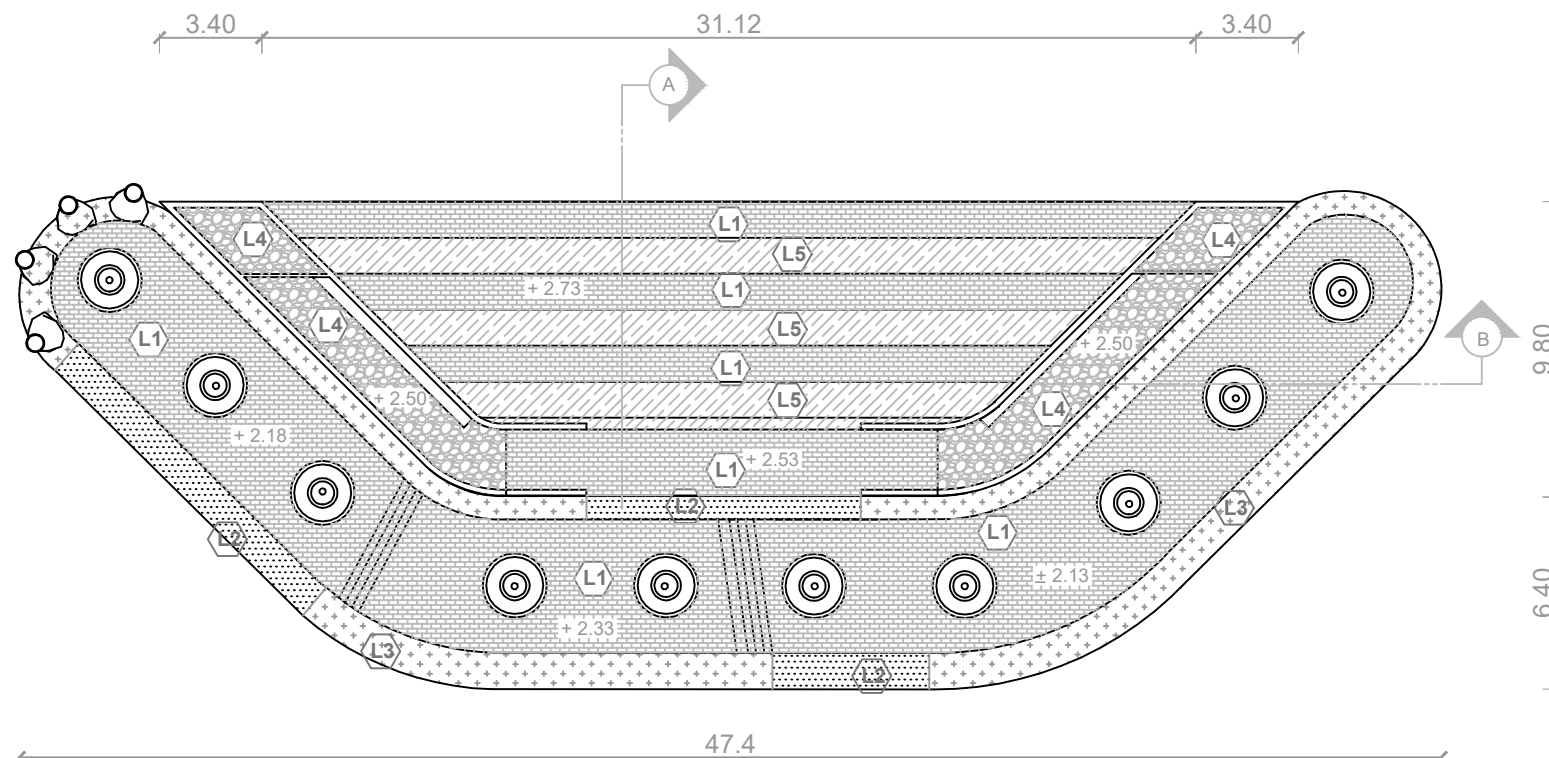
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

11



KETERANGAN :

- (L1) LANTAI BATA PABRIKASI
- (L2) LANTAI PAVING BATU ALAM
- (L3) LANTAI RUMPUT BERPOLA
- (L4) LANTAI PASANGAN BATU ALAM
- (L5) LANTAI KACA TEMPERED

RENCANA LANTAI ZONA B
SKALA 1:250



HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

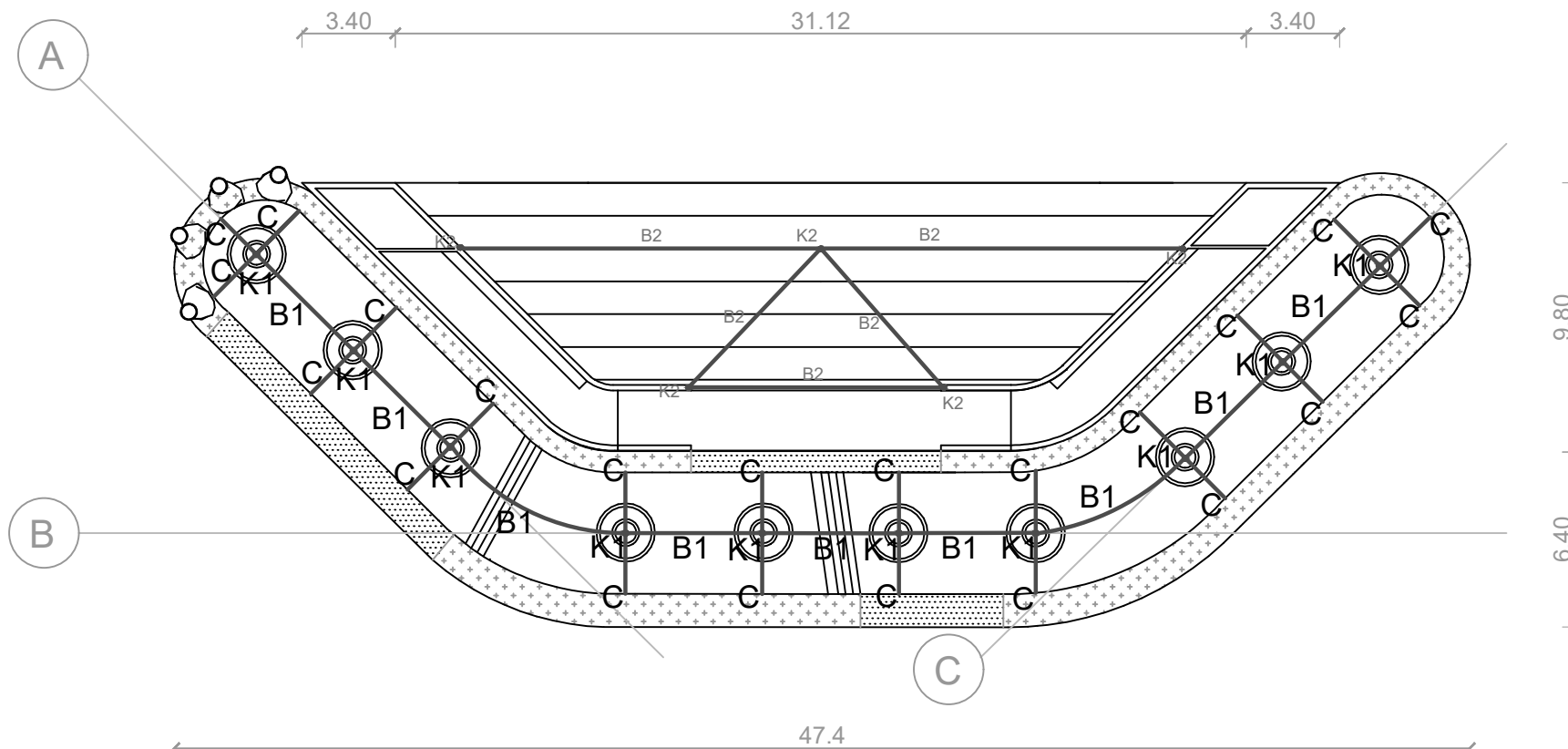
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

12



KETERANGAN :

B1 BALOK TULANGAN 10X10mm
B2 BALOK 20x25 mm
K1 KOLOM CIRCLE d20mm
K2 KOLOM 20x20mm
C CANTILEVER

RENCANA KOLOM BALOK ZONA B
SKALA 1:250



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

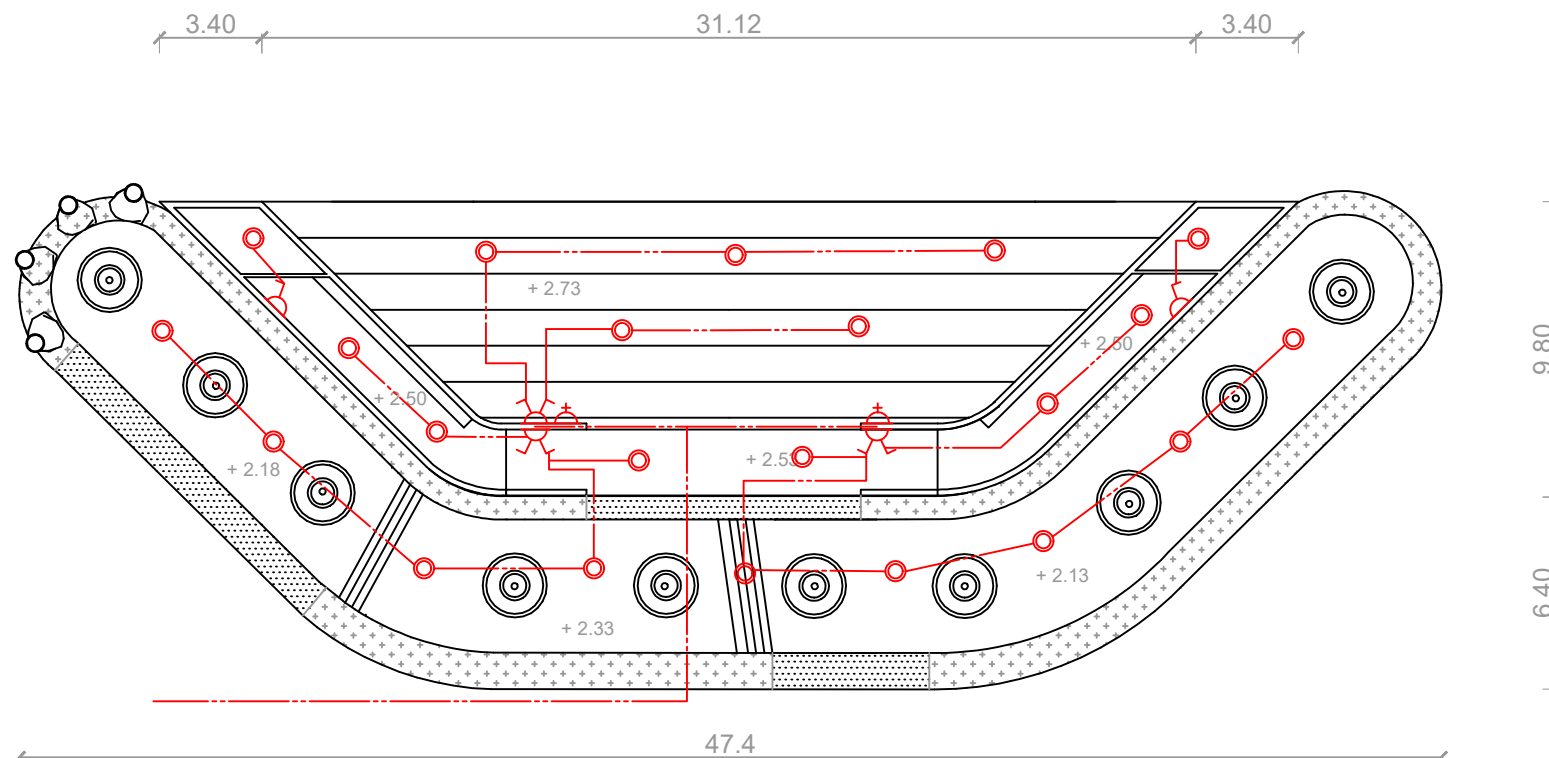
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

13



- SAKLAR TUNGGAL
- SAKLAR GANDA
- STOP KONTAK
- LAMPU DOWNLIGHT
- KABEL INSTALASI

RENCANA KELISTRIKAN ZONA B
SKALA 1:250



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

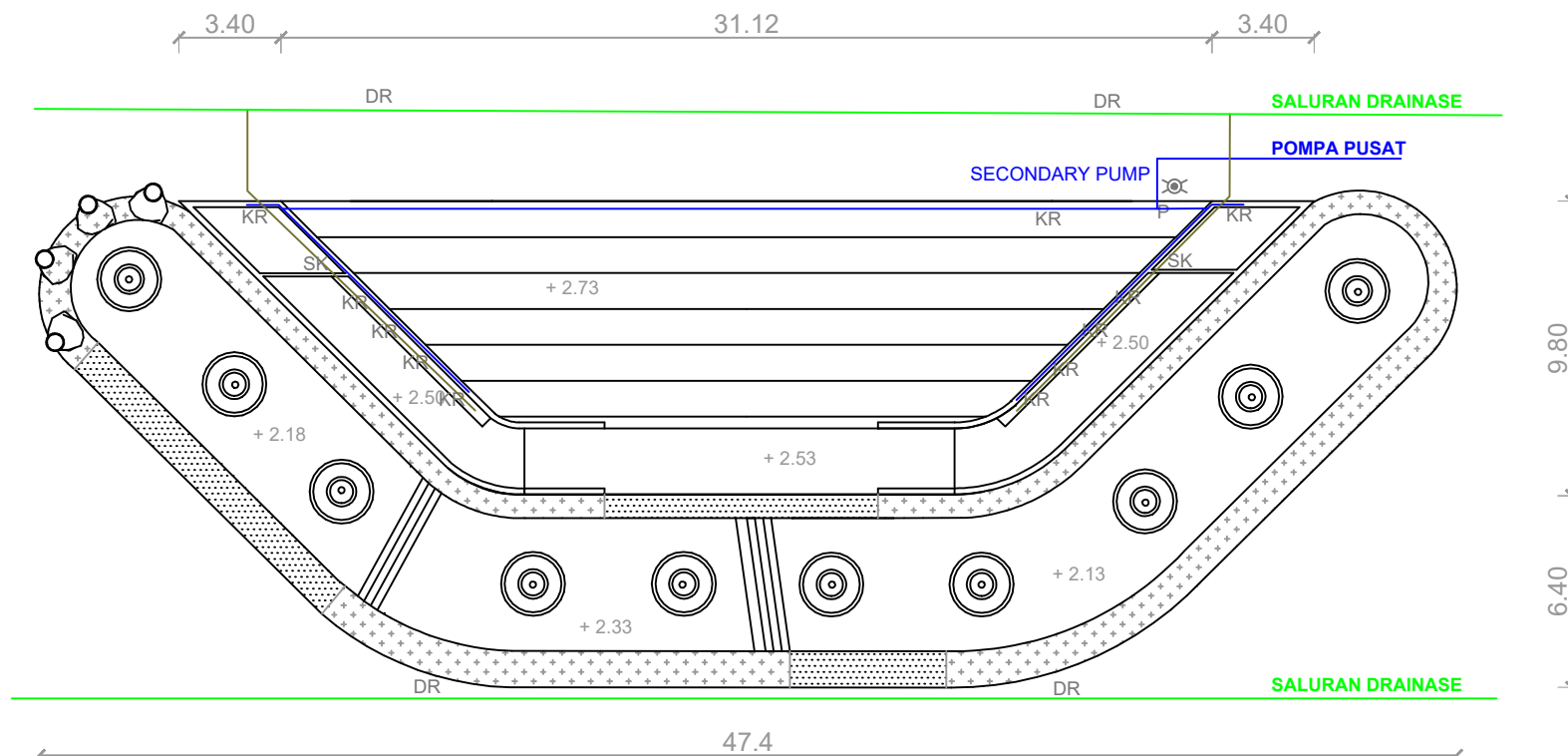
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.






KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

14



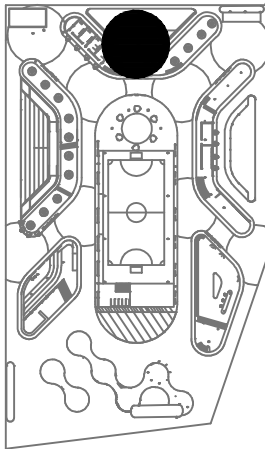
KETERANGAN :

BK	BAK KONTROL
KR	KRAN AIR
CD	CLOSET DUDUK
WS	WASTAFEL
SK	SINK
P	POMPA AIR
	STOP KRAN
PDM	SALURAN PDAM
SR	SUMUR RESAPAN
S	SEPTICTANK
DR	DRAINASE
	SALURAN AIR BERSIH
	SALURAN AIR KOTOR
	SALURAN AIR BEKAS
	SALURAN DRAINASE

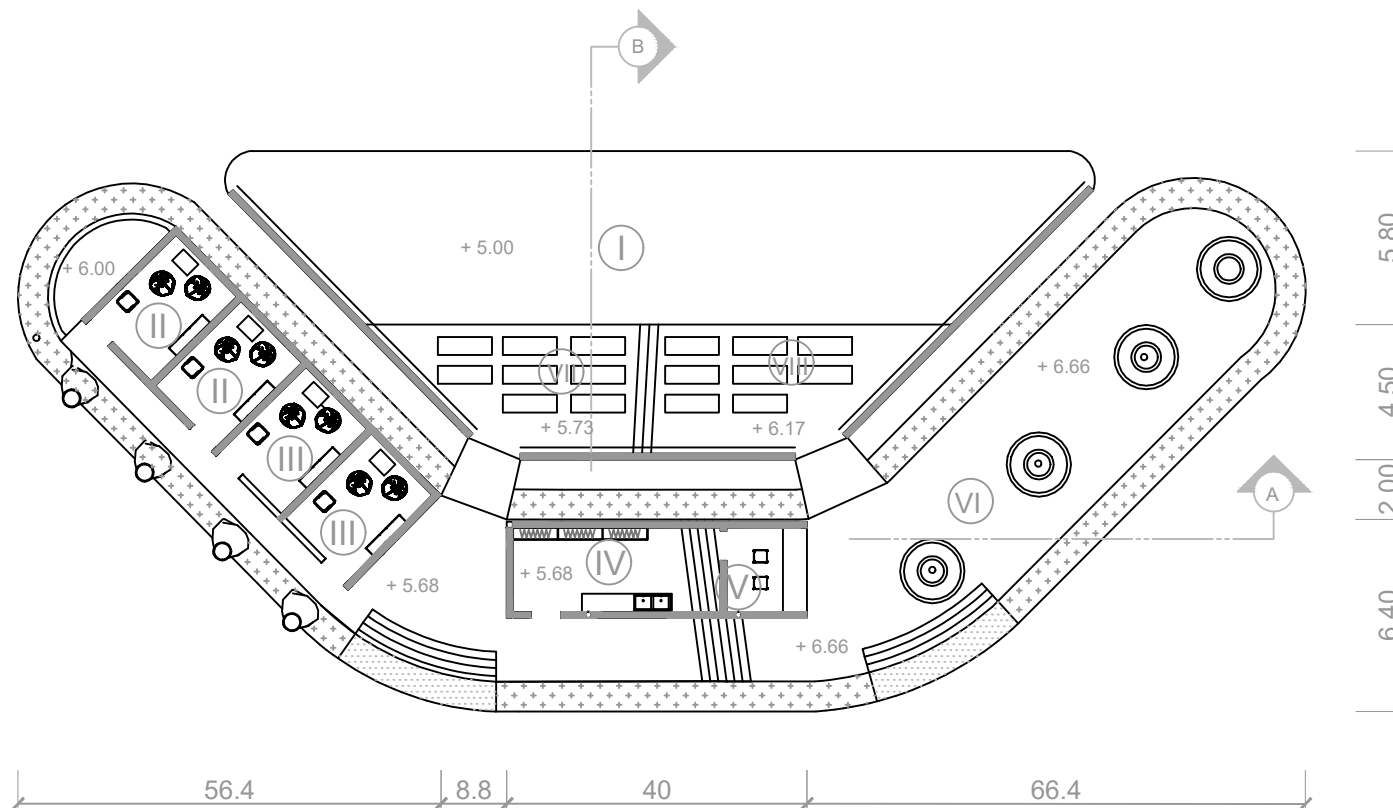


RENCANA PLUMBING ZONA B





KEYPLAN



KETERANGAN :

- I. KOLAM AIR
- II. RUANG KONSULTASI
- III. RUANG TERAPI
- IV. RUANG FARMASI
- V. AREA APOTEK
- VI. AREA ANTRE
- VII. AREA KONTEMPLASI LAKI-LAKI
- VIII. AREA KONTEMPLASI PEREMPUAN

DENAH ZONA C
SKALA 1:250



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

15



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

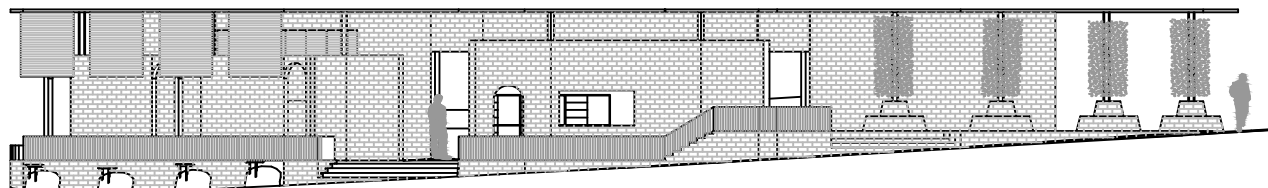
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

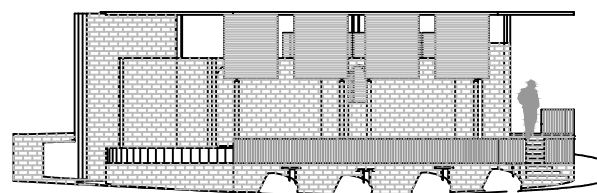
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

16



TAMPAK ZONA C
SKALA 1:250



TAMPAK SAMPING ZONA C
SKALA 1:250



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

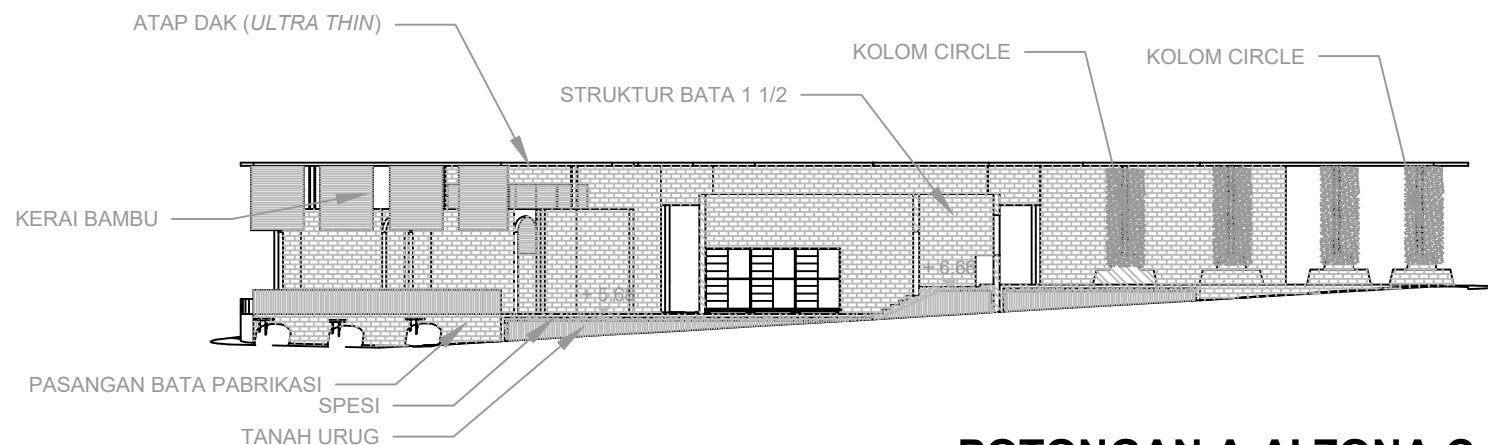
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

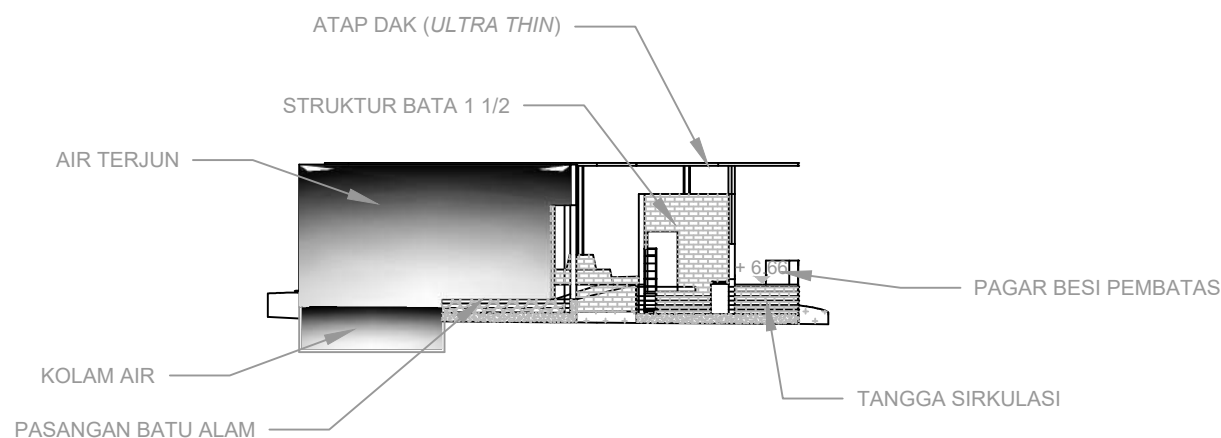
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

17



POTONGAN A-A' ZONA C
SKALA 1:250



POTONGAN B-B' ZONA C
SKALA 1:250



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

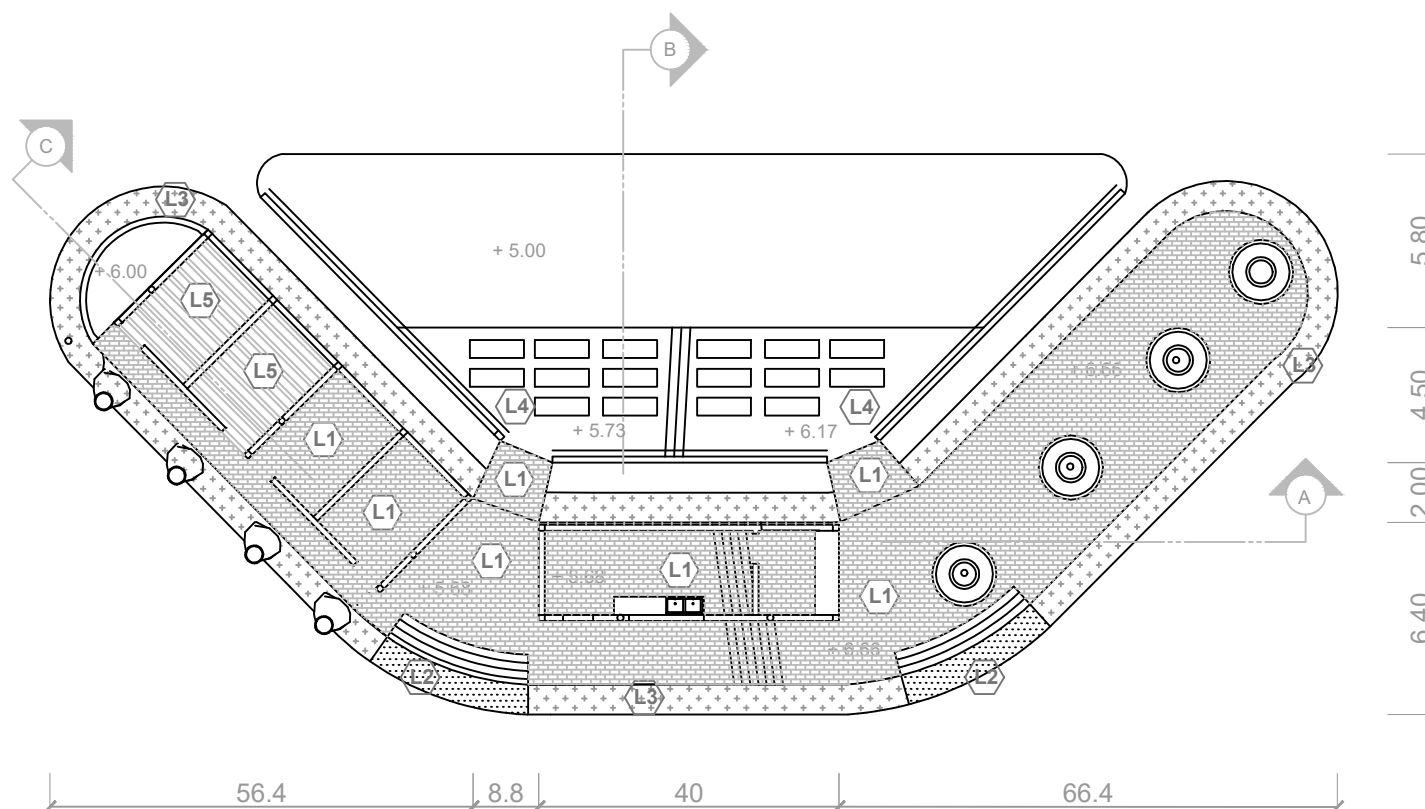
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

18



KETERANGAN :

- L1 LANTAI BATA PABRIKASI
- L2 LANTAI PAVING BATU ALAM
- L3 LANTAI RUMPUT BERPOLA
- L4 LANTAI BATU ALAM
- L5 LANTAI KAYU PARKET

RENCANA LANTAI ZONA C
SKALA 1:250



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

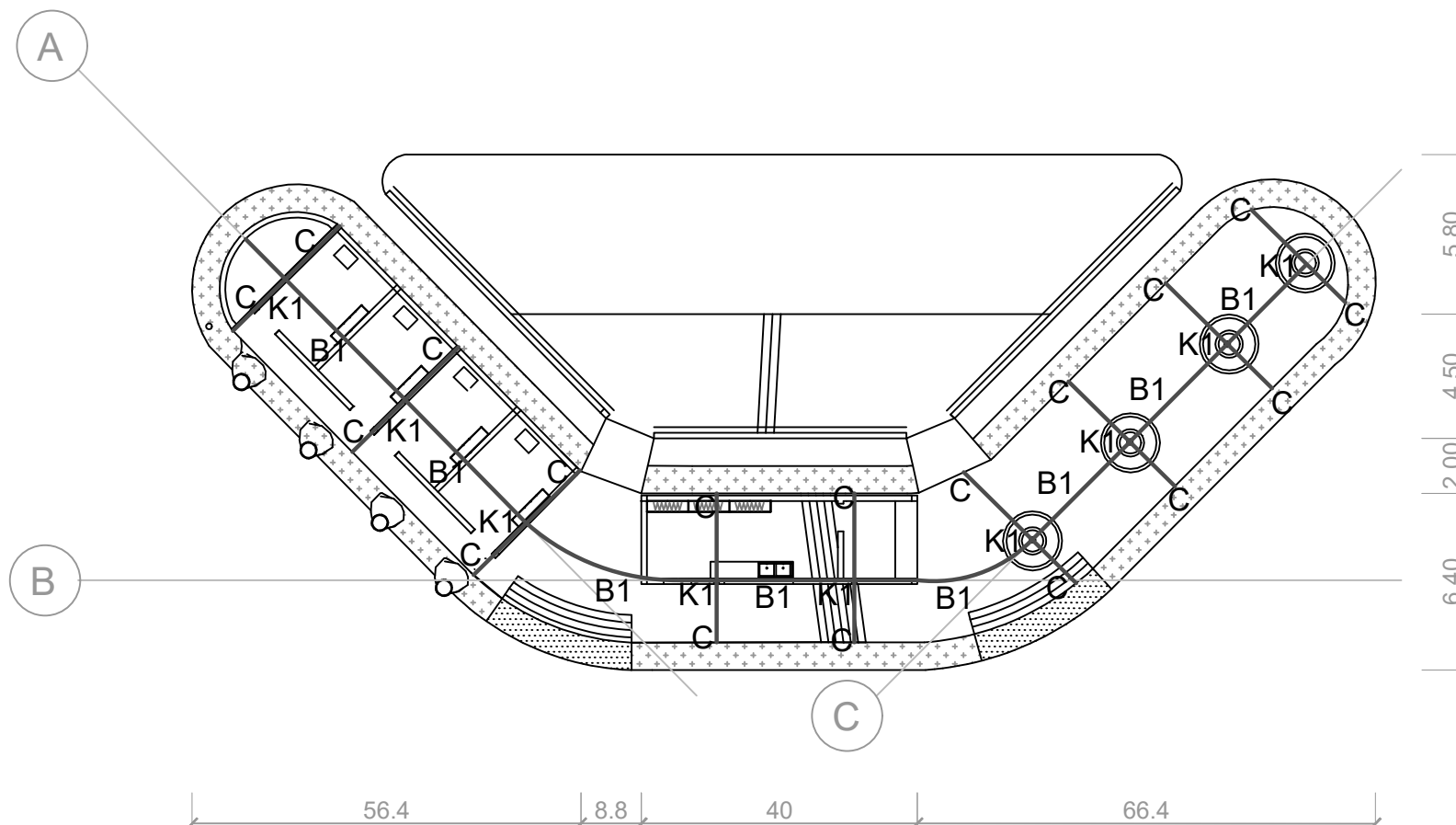
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

19



KETERANGAN :

B1 BALOK TULANGAN 10X10mm
K1 KOLOM CIRCLE d20mm
C CANTILEVER

RENCANA KOLOM BALOK ZONA C
SKALA 1:250



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

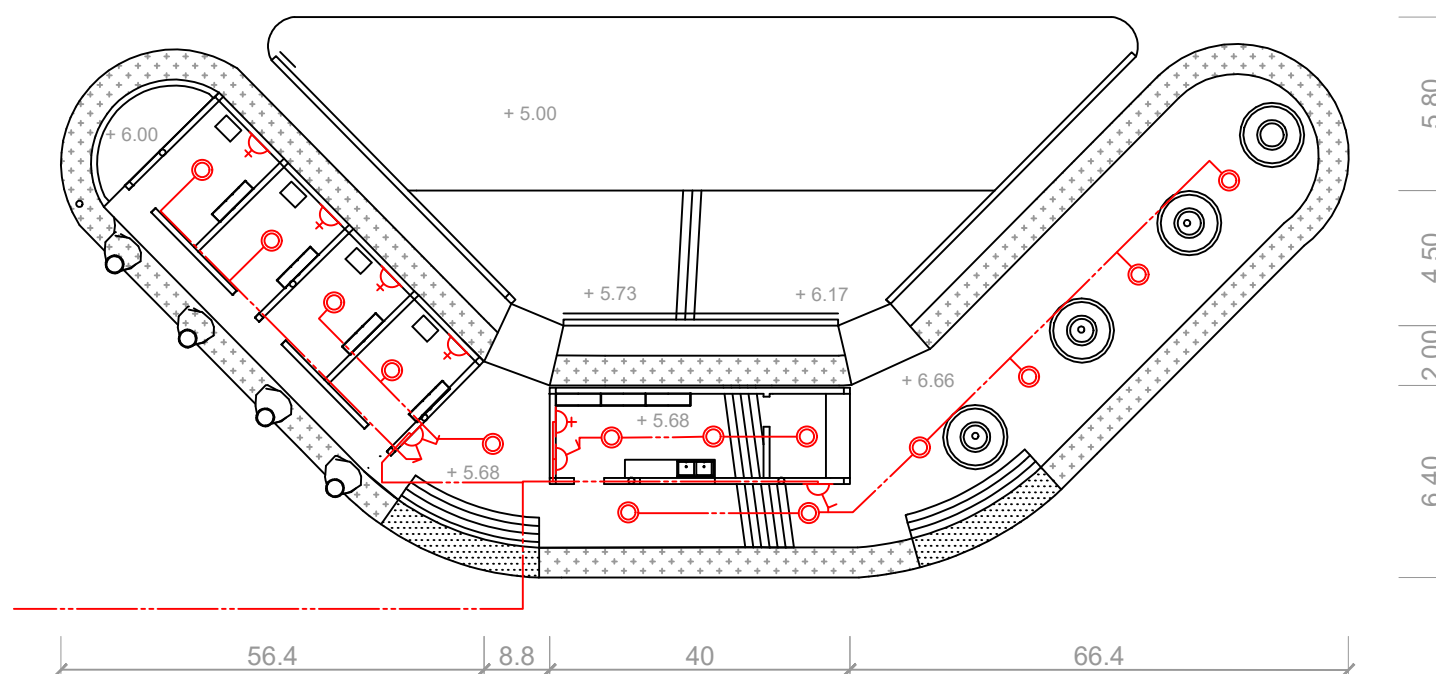
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

20



- SAKLAR TUNGGAL
- SAKLAR GANDA
- STOP KONTAK
- LAMPU DOWNLIGHT
- KABEL INSTALASI



RENCANA KELISTRIKAN ZONA C
SKALA 1:250



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

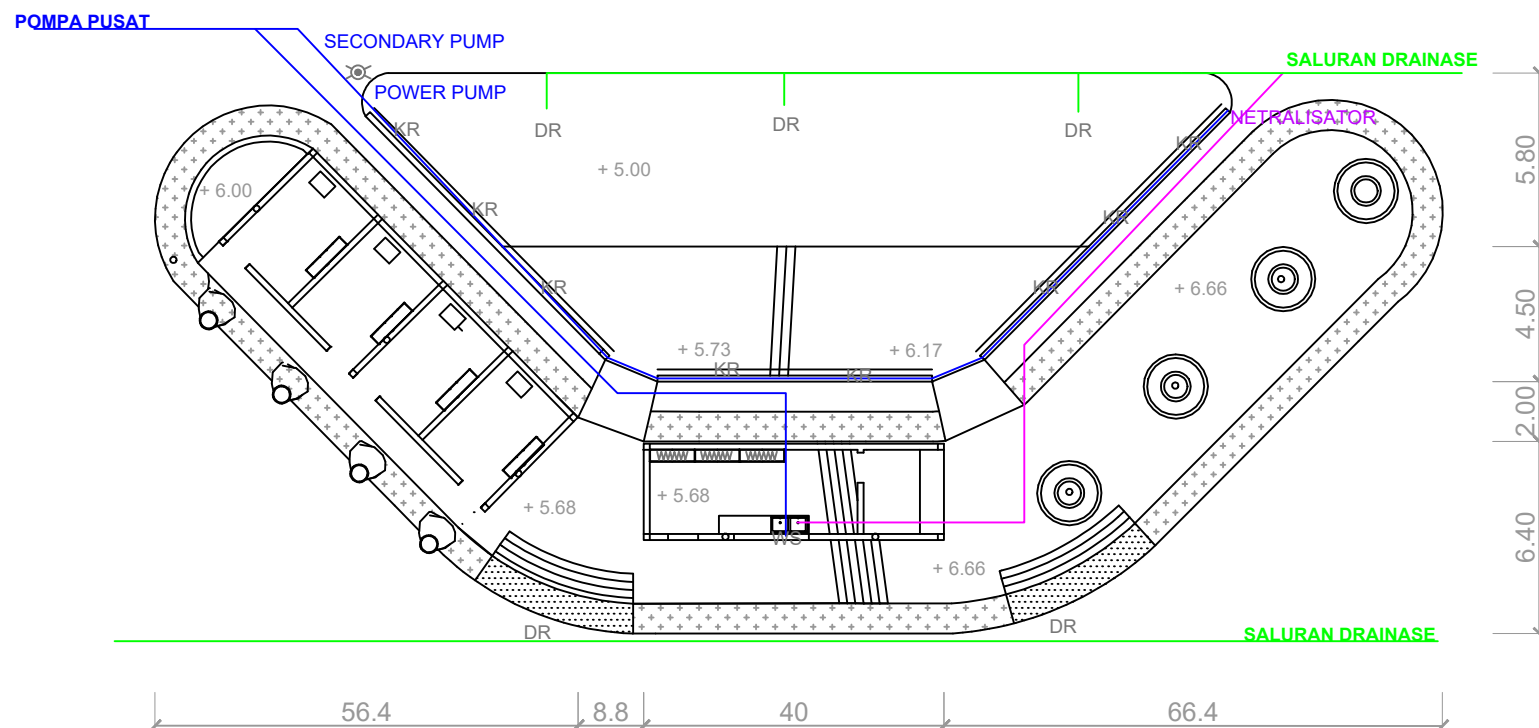
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.






KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

21



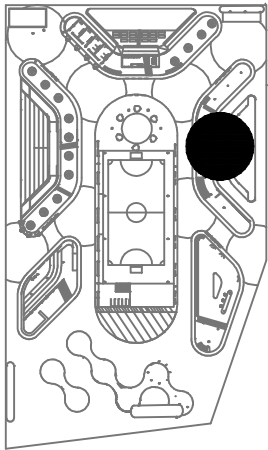
KETERANGAN :

BK	BAK KONTROL
KR	KRAN AIR
CD	CLOSET DUDUK
WS	WASTAFEL
KS	KITCHEN SINK
P	POMPA AIR
	STOP KRAN
PDM	SALURAN PDAM
SR	SUMUR RESAPAN
S	SEPTICTANK
	SALURAN AIR BERSIH
	SALURAN AIR KOTOR
	SALURAN AIR BEKAS
	SALURAN DRAINASE
DR	DRAINASE

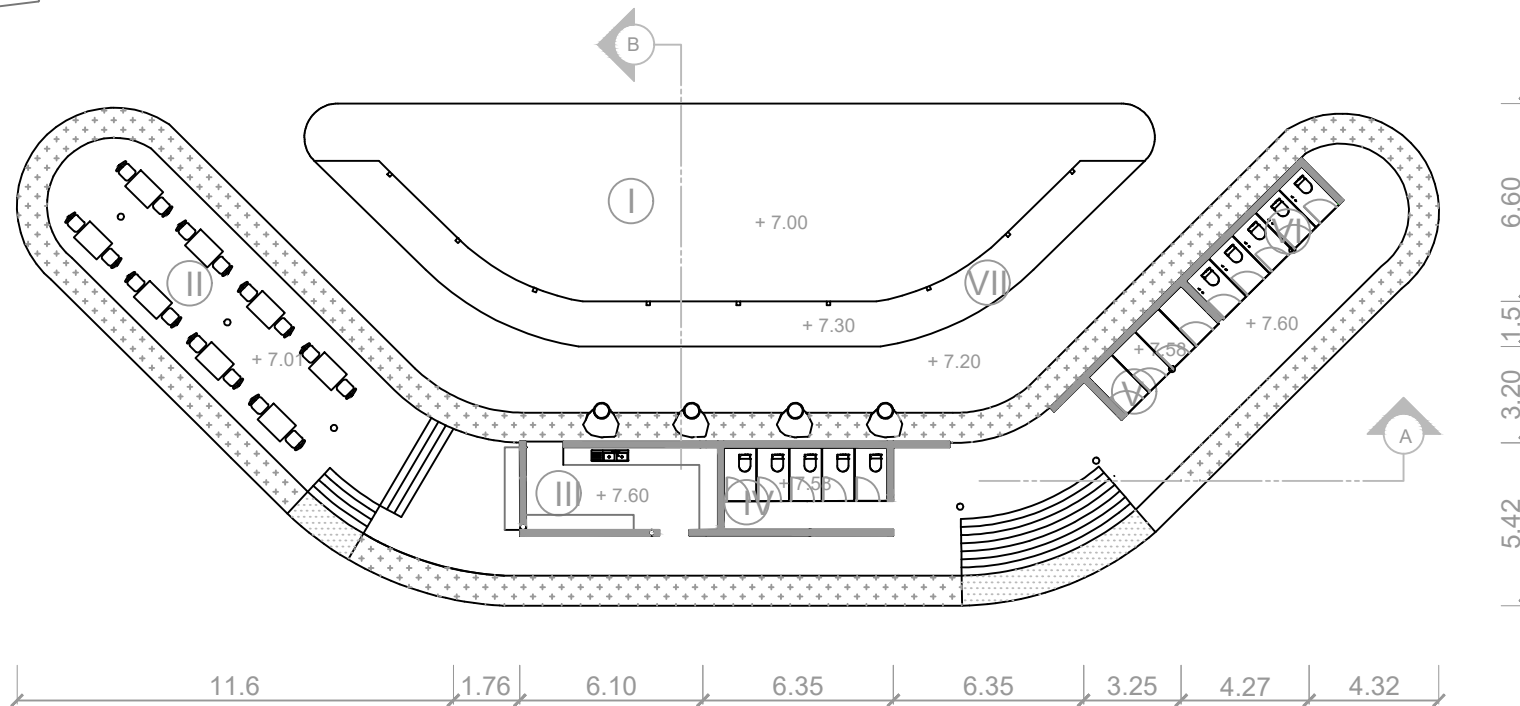


RENCANA PLUMBING ZONA C





KEYPLAN



KETERANGAN :

- I. KOLAM AIR
- II. AREA KANTIN
- III. DAPUR KANTIN
- IV. TOILET PUTRI
- V. RUANG GANTI
- VI. TOILET PUTRA
- VII. AREA DUDUK

DENAH ZONA D
SKALA 1:250



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

22



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

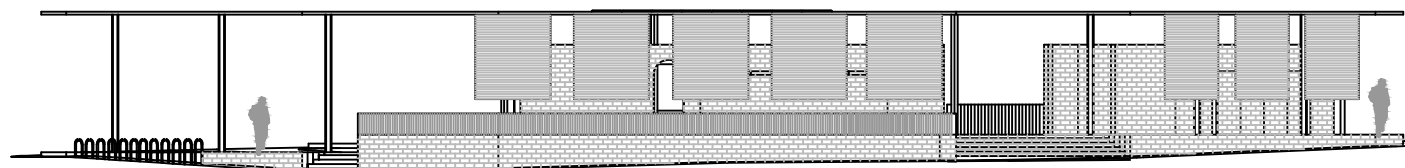
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

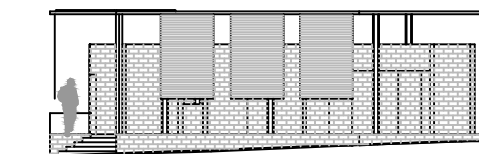
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

23



TAMPAK DEPAN ZONA D
SKALA 1:250



TAMPAK SAMPING ZONA D
SKALA 1:250



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

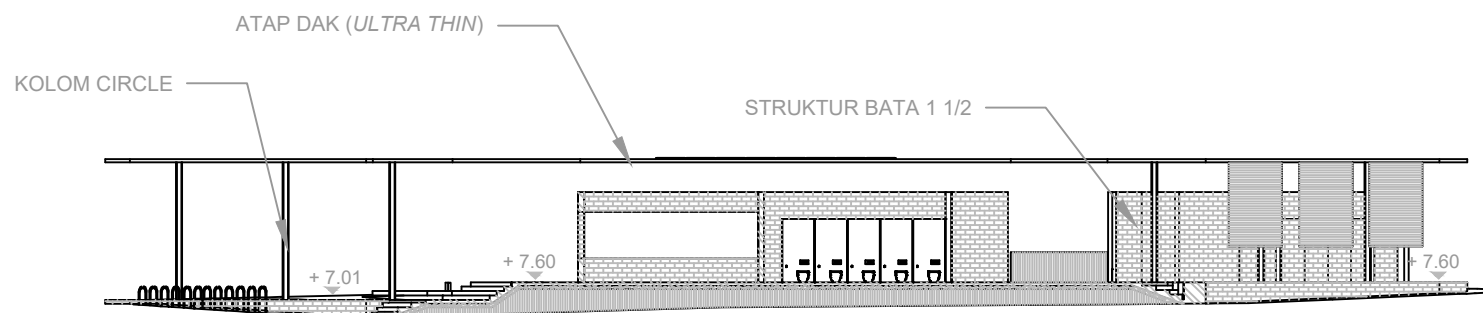
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

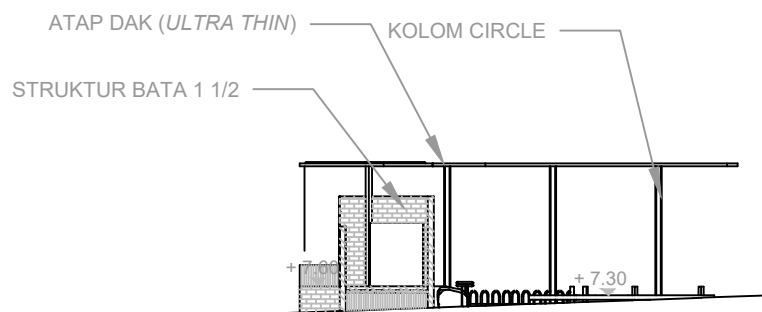
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

24



POTONGAN A-A' ZONA D
SKALA 1:250



POTONGAN B-B' ZONA D
SKALA 1:250



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

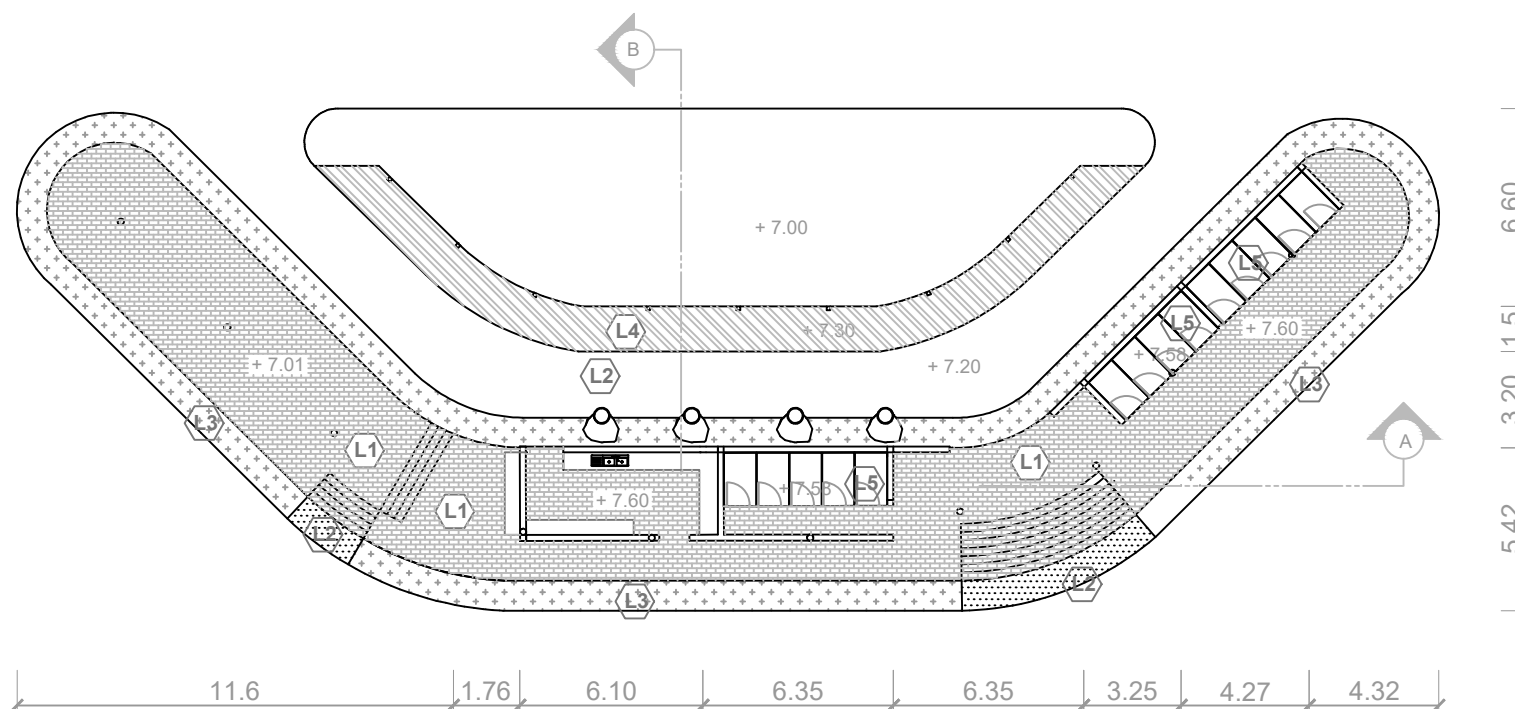
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

25



KETERANGAN :

- L1 LANTAI BATA PABRIKASI
- L2 LANTAI PAVING BATU ALAM
- L3 LANTAI RUMPUT BERPOLA
- L4 LANTAI PAPAN KAYU
- L5 LANTAI PASANGAN BATU ALAM

 **RENCANA LANTAI ZONA D**
SKALA 1:250



HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

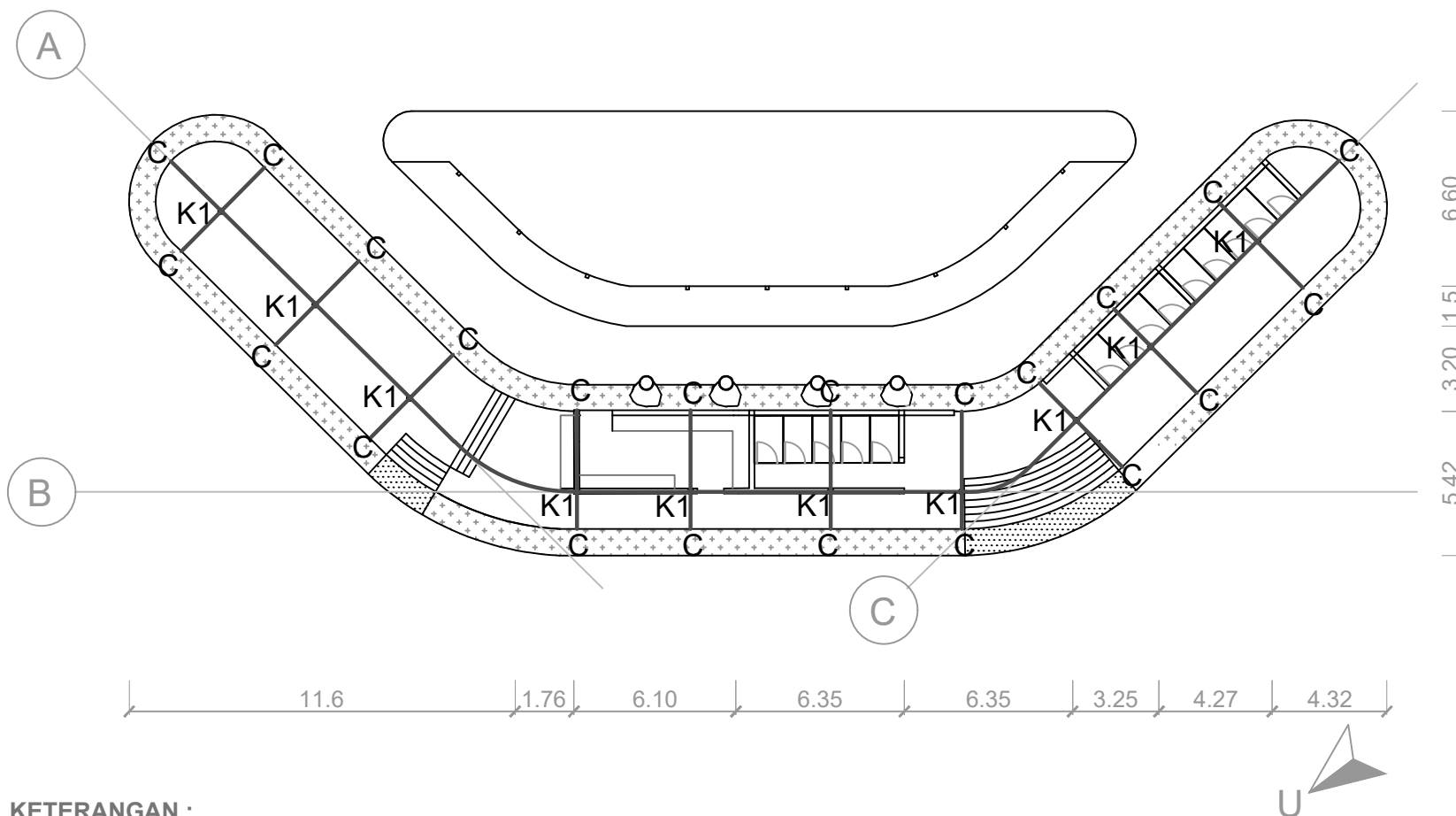
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

26



KETERANGAN :

B1 BALOK TULANGAN 10X10mm
K1 KOLOM CIRCLE d20mm
C CANTILEVER

RENCANA KOLOM BALOK ZONA D
SKALA 1:250



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

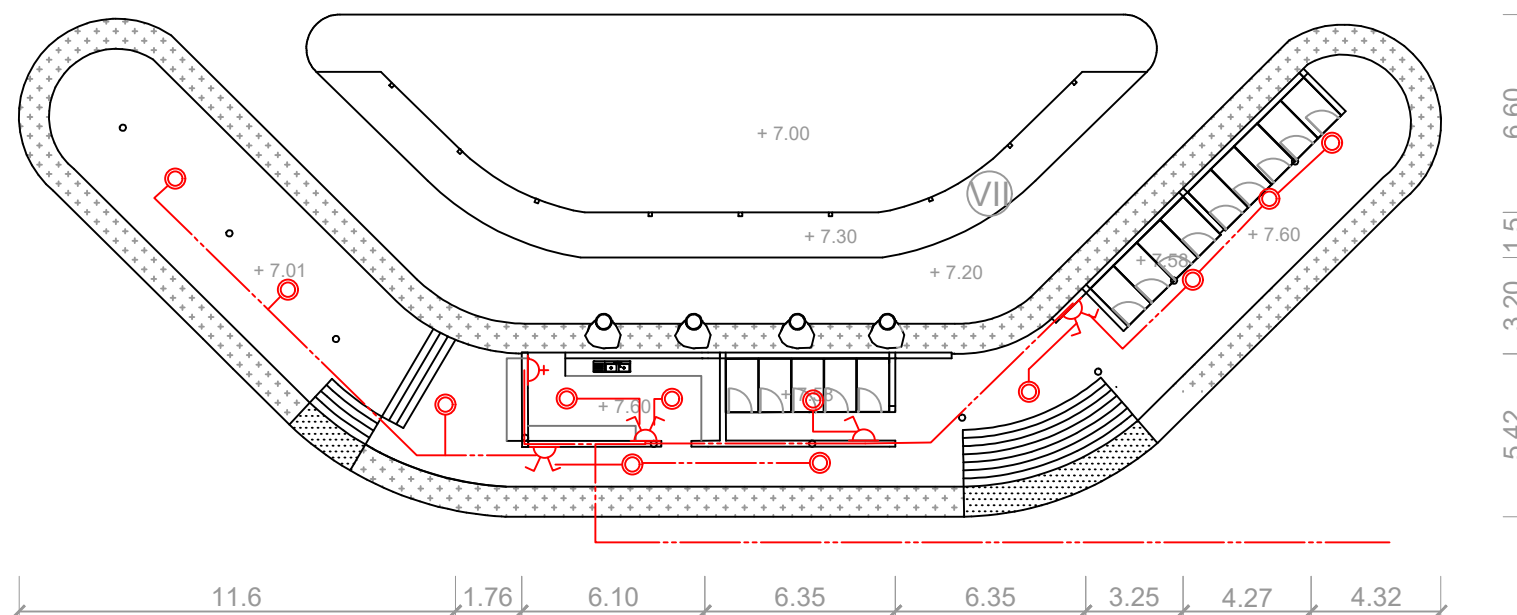
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

27



- SAKLAR TUNGGAL
- SAKLAR GANDA
- STOP KONTAK
- LAMPU DOWNLIGHT
- KABEL INSTALASI

RENCANA KELISTRIKAN ZONA D
SKALA 1:250



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

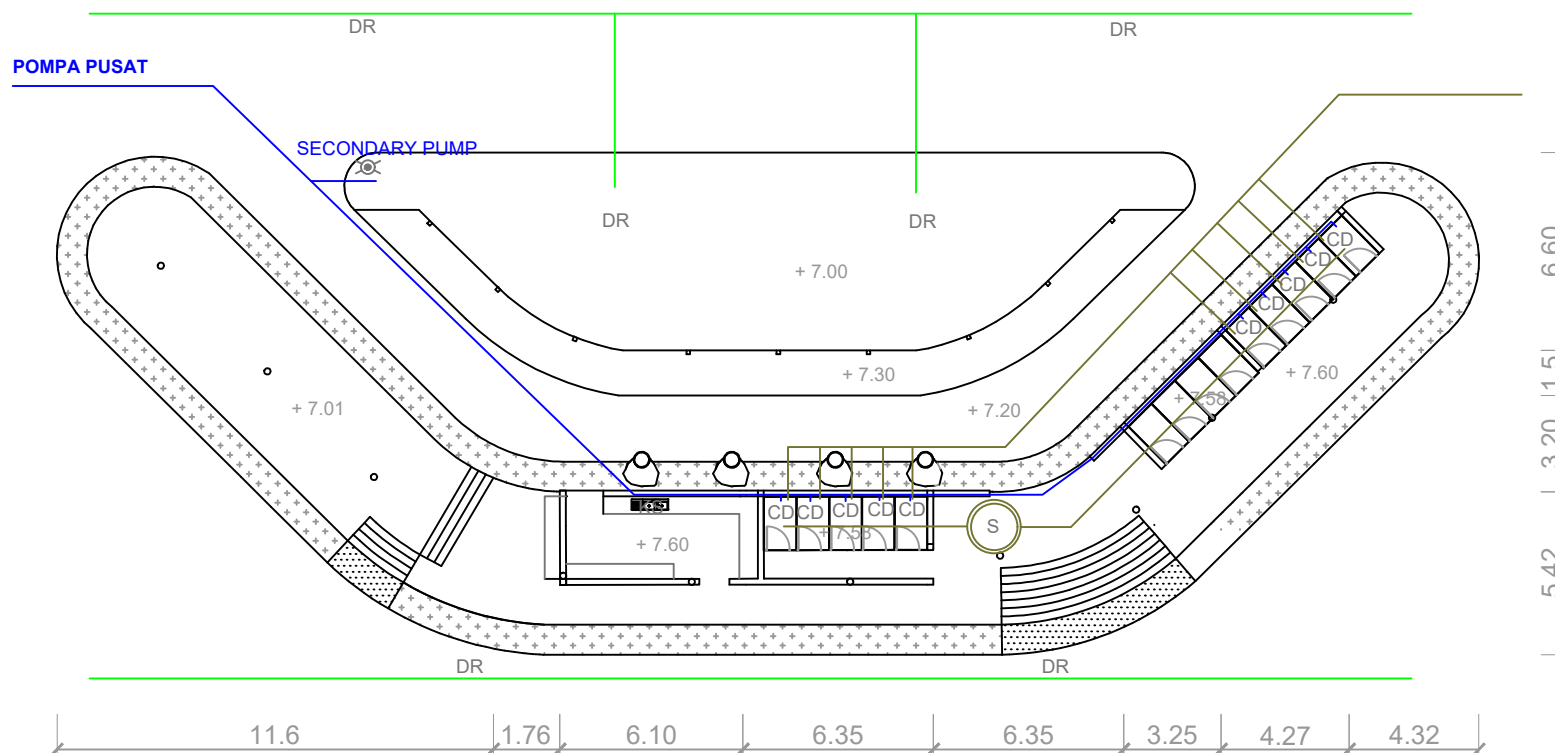
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

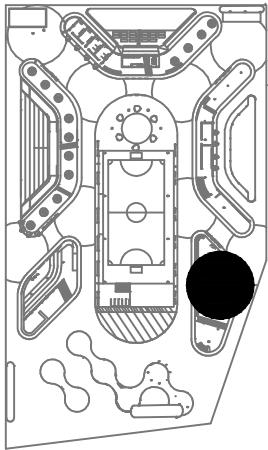
28



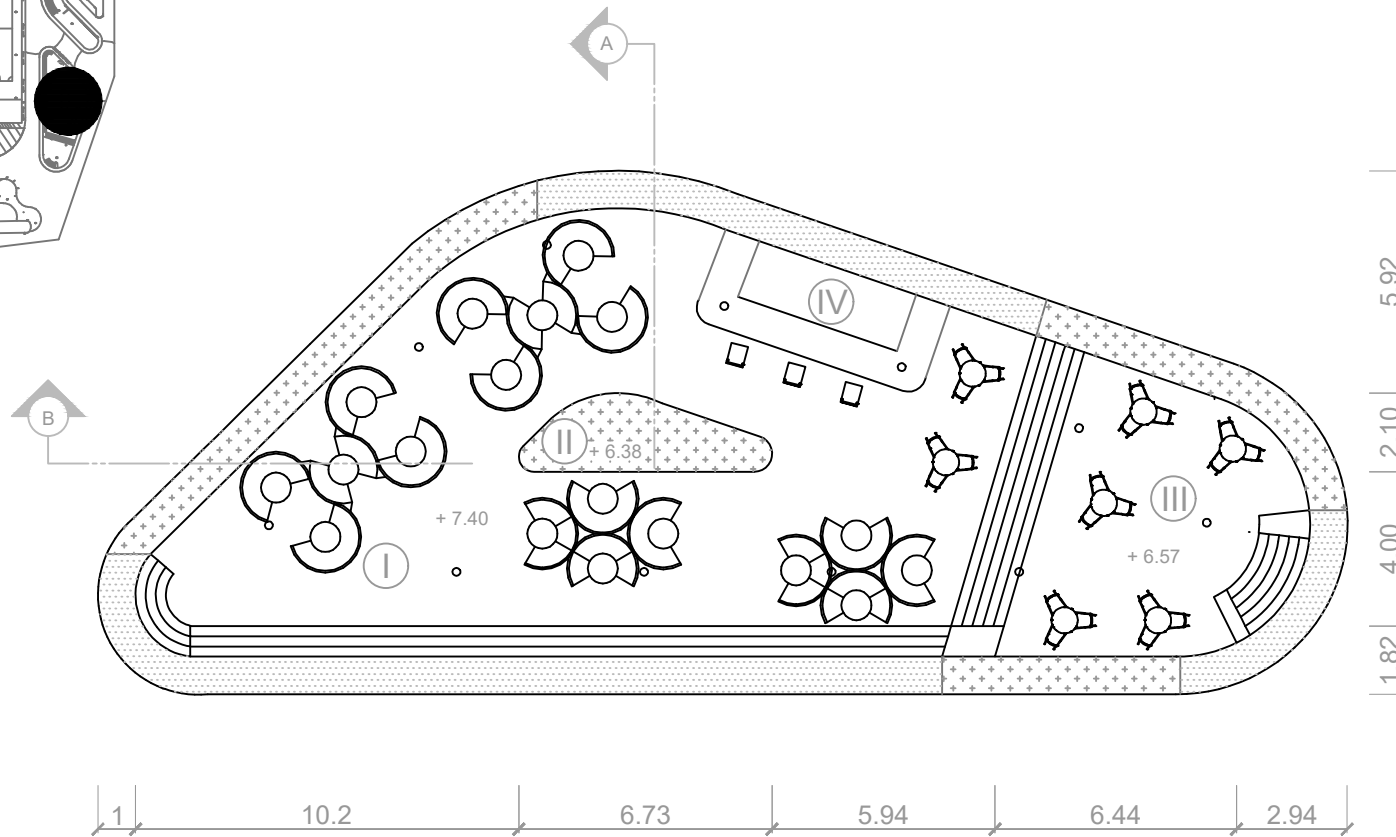
KETERANGAN :

BK BAK KONTROL
KR KRAN AIR
CD CLOSET DUDUK
WS WASTAFEL
KS KITCHEN SINK
P POMPA AIR
⊗ STOP KRAN
PDM SALURAN PDAM
SR SUMUR RESAPAN
S SEPTICTANK
— SALURAN AIR BERSIH
— SALURAN AIR KOTOR
— SALURAN AIR BEKAS
— SALURAN DRAINASE
DR DRAINASE

RENCANA PLUMBING ZONA D
SKALA 1:250



KEYPLAN



KETERANGAN :

- I. KAFE TERTUTUP
- II. AREA RUMPUT
- III. KAFE TERBUKA
- IV. MEJA BAR DAN DAPUR

DENAH ZONA E
SKALA 1:200



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS

PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA

MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I

M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

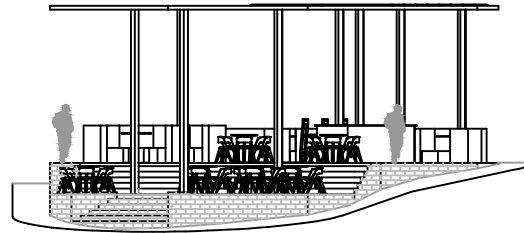
DOSEN PEMBIMBING II

M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

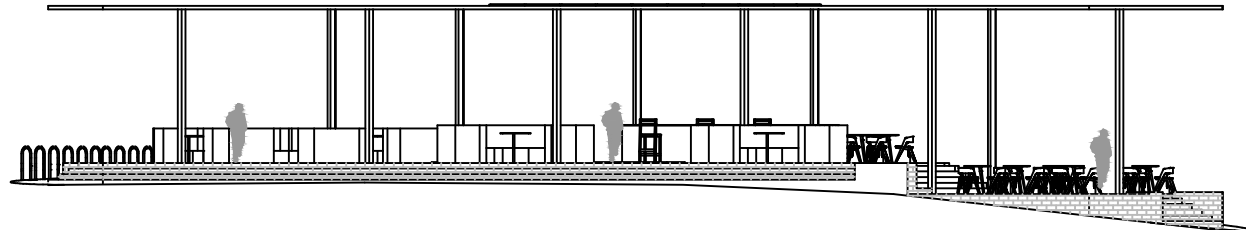
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

29



 **TAMPAK DEPAN ZONA E**
SKALA 1:200



 **TAMPAK SAMPING ZONA E**
SKALA 1:200



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

30



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

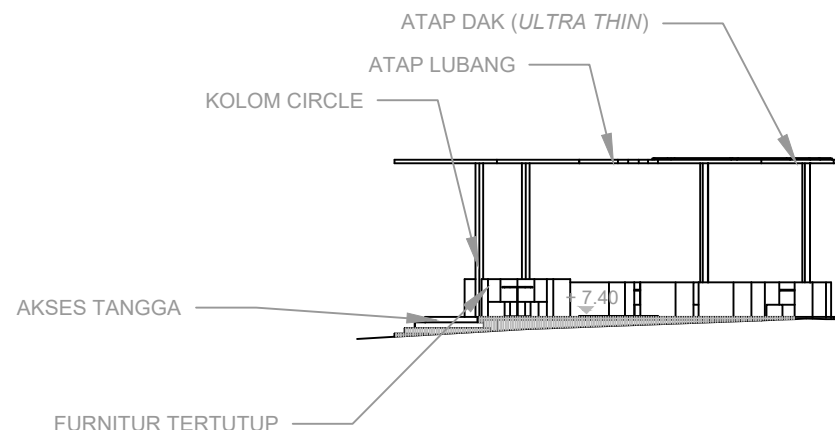
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

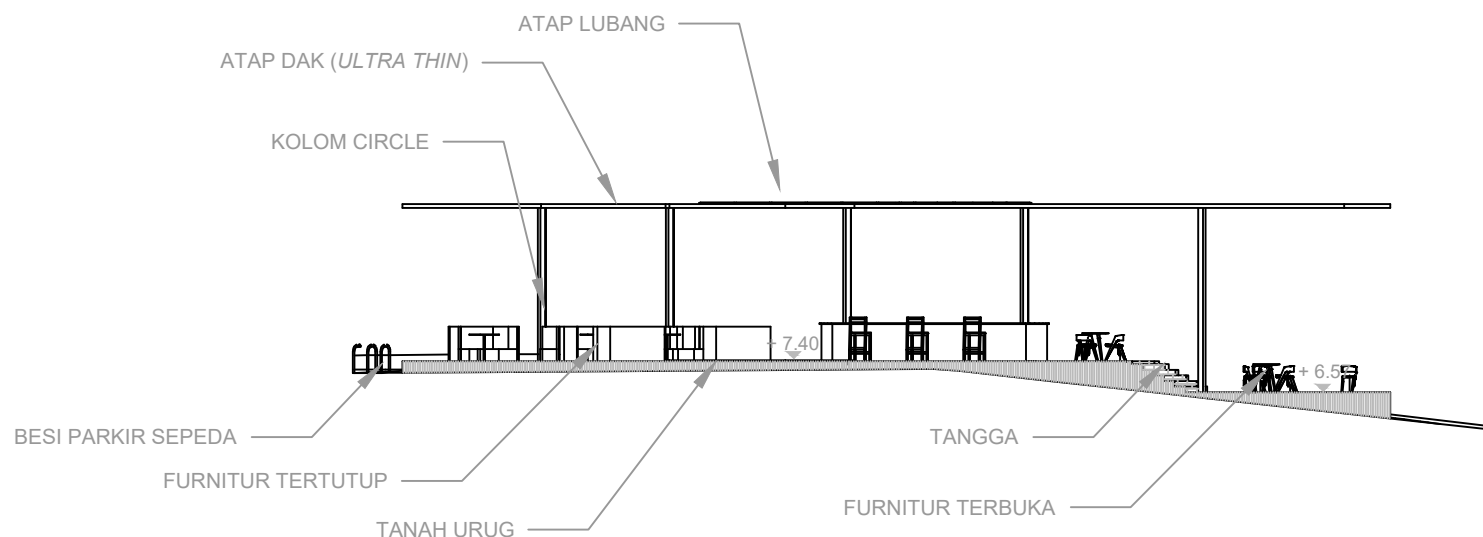
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

31



POTONGAN A-A' ZONA E
SKALA 1:200



POTONGAN B-B' ZONA E
SKALA 1:200



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

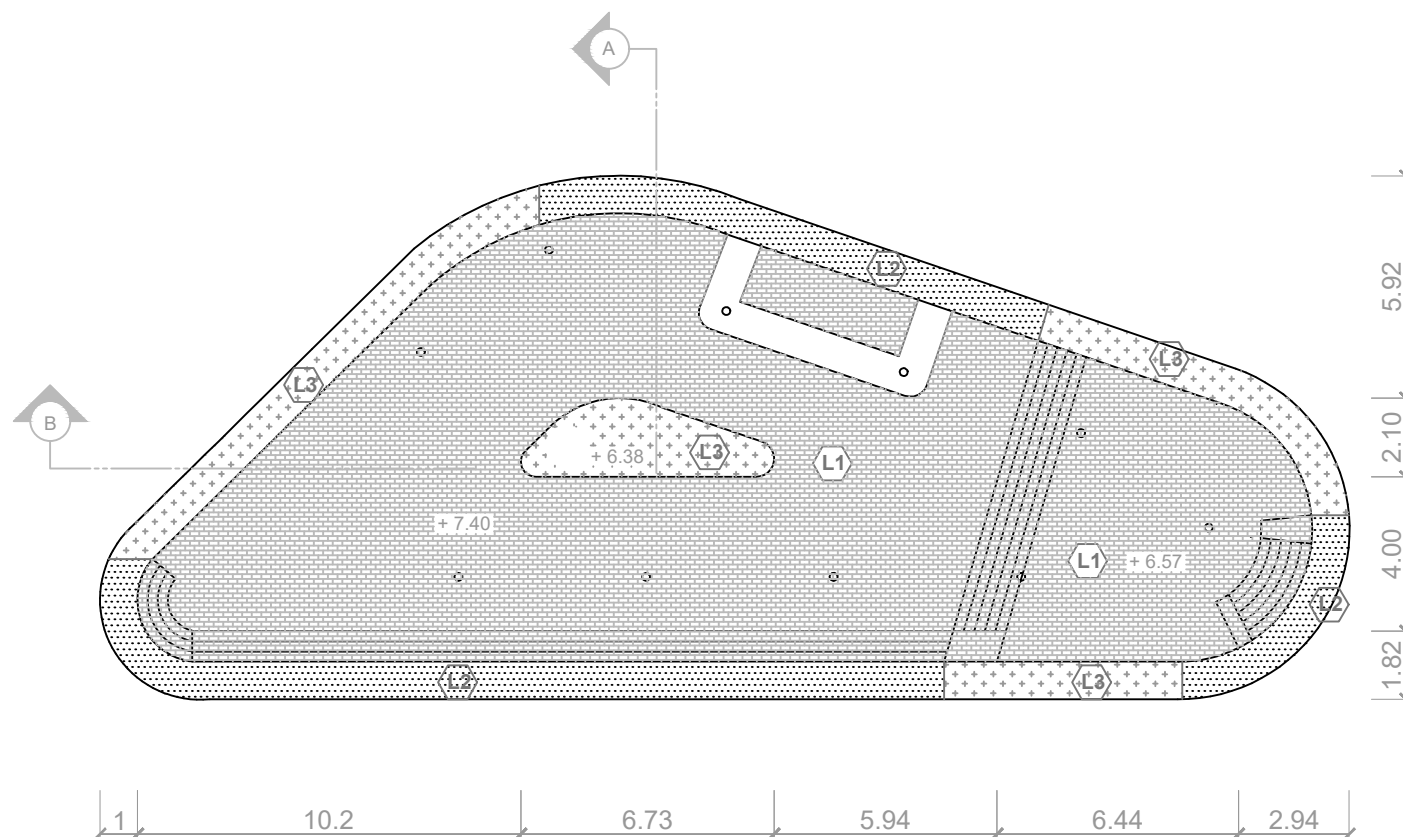
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

32



KETERANGAN :

- L1** LANTAI BATA PABRIKASI
- L2** LANTAI PAVING BATU ALAM
- L3** LANTAI RUMPUT BERPOLA

RENCANA LANTAI ZONA E
SKALA 1:200



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

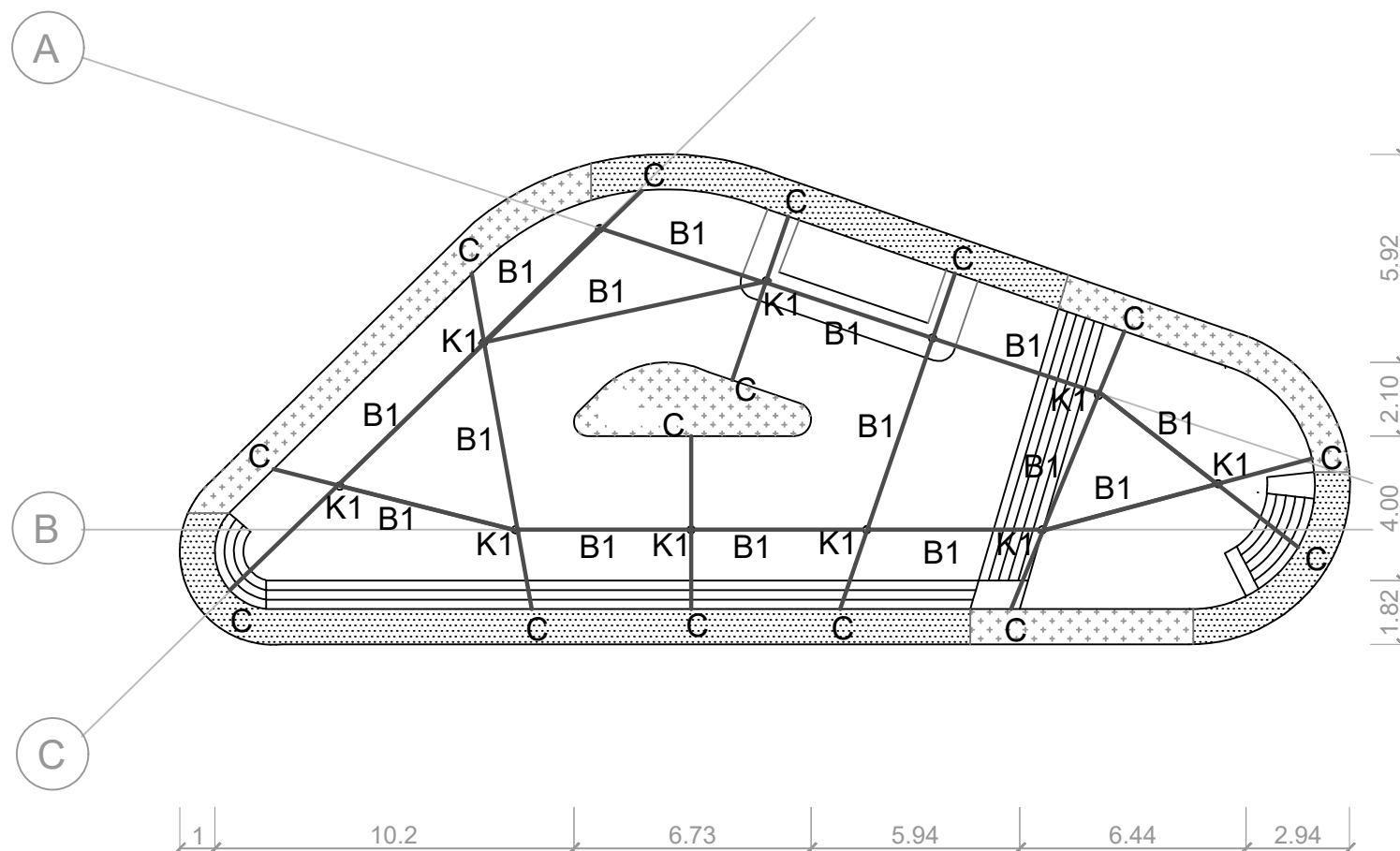
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

33



KETERANGAN :
B1 BALOK TULANGAN 10X10mm
K1 KOLOM CIRCLE d20mm
C CANTILEVER

RENCANA KOLOM BALOK ZONA E
SKALA 1:200



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

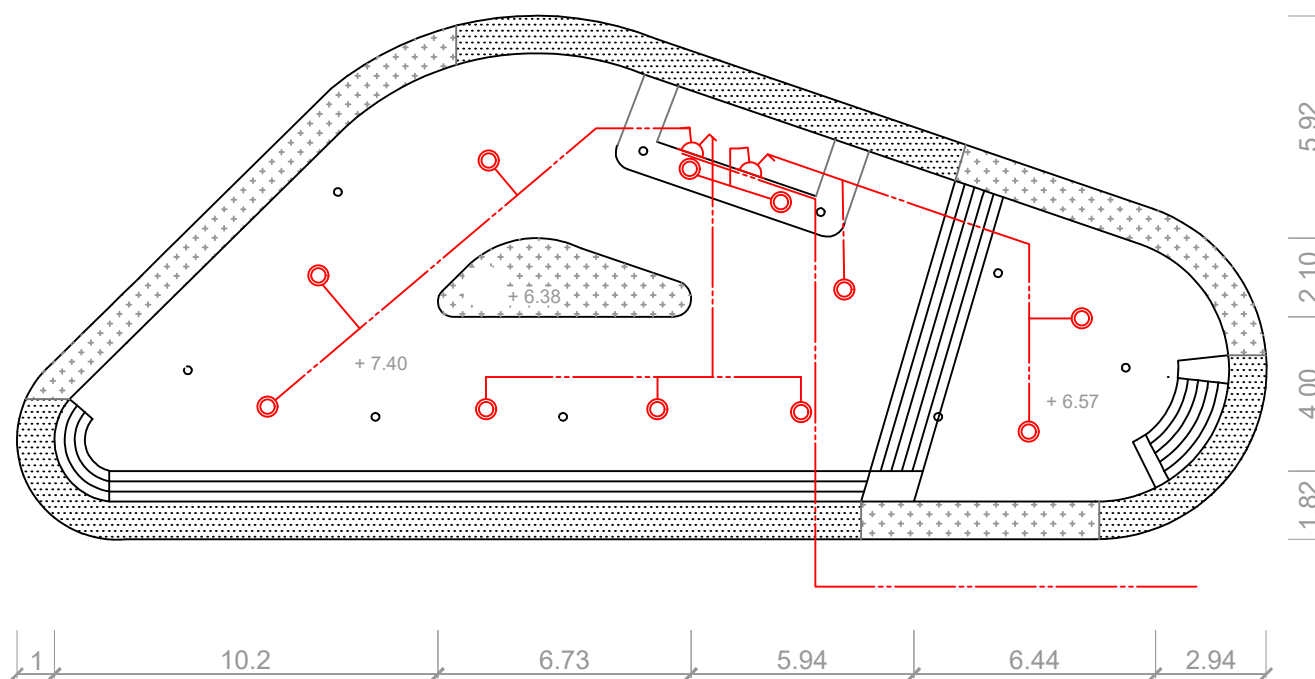
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

34



- SAKLAR TUNGGAL
- SAKLAR GANDA
- STOP KONTAK
- LAMPU DOWNLIGHT
- KABEL INSTALASI

RENCANA KELISTRIKAN ZONA E
SKALA 1:200



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

35

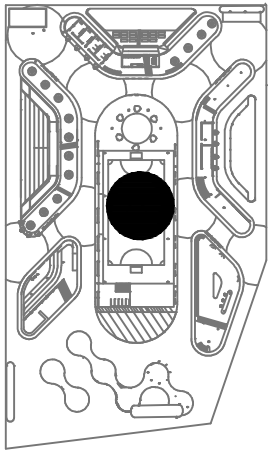


KETERANGAN :

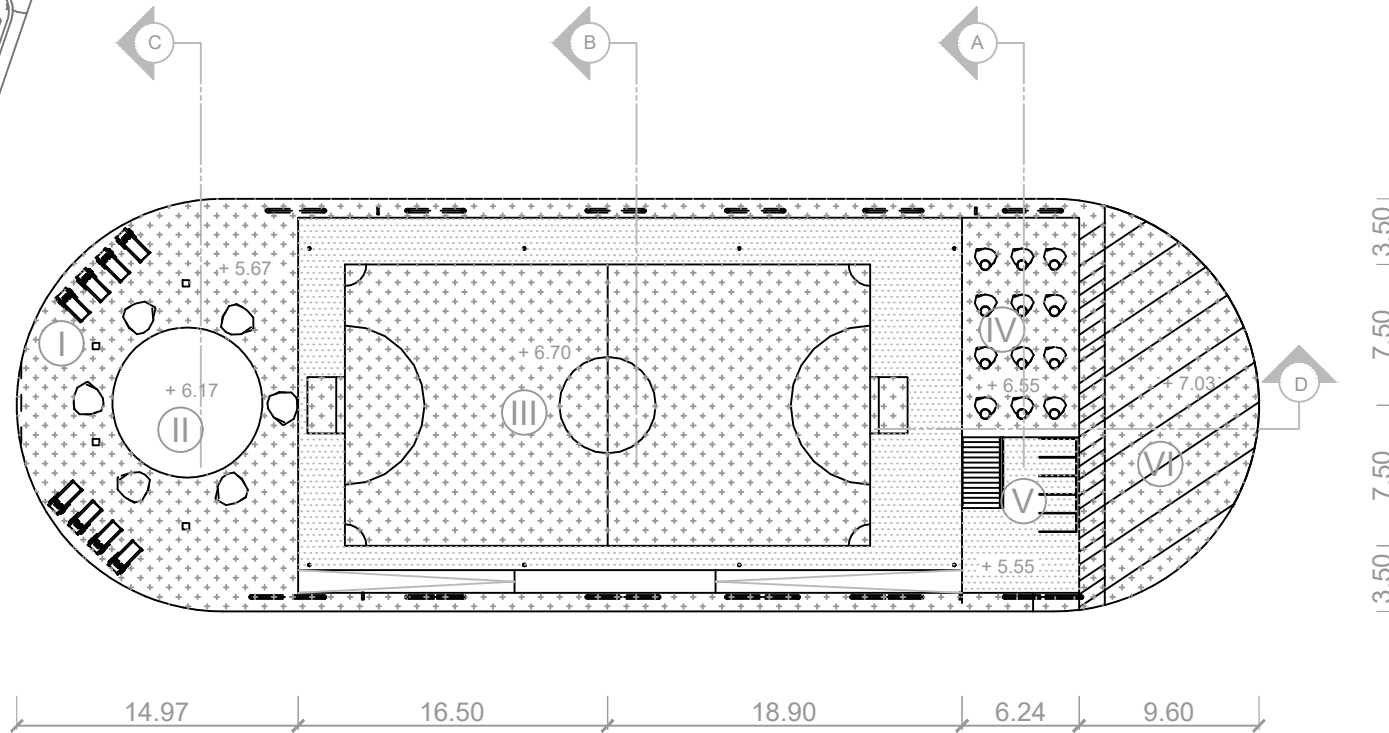
BK	BAK KONTROL
KR	KRAN AIR
CD	CLOSET DUDUK
WS	WASTAFEL
SK	SINK
P	POMPA AIR
☒	STOP KRAN
PDM	SALURAN PDAM
SR	SUMUR RESAPAN
S	SEPTIKTANK
—	SALURAN AIR BERSIH
—	SALURAN AIR KOTOR
—	SALURAN AIR BEKAS
—	SALURAN DRAINASE

RENCANA PLUMBING ZONA E

SKALA 1:200



KEYPLAN



KETERANGAN :

- I. AREA FITNES
- II. KOLAM AIR
- III. LAPANGAN FUTSAL
- IV. AREA WIFI
- V. ENTRANCE AREA MANAJER
- VI. AMPITEATER

DENAH ZONA F
SKALA 1:400



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS

PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA

MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I

M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

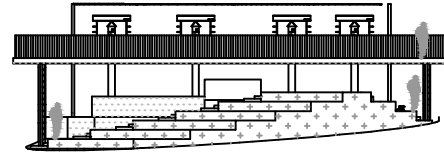
DOSEN PEMBIMBING II

M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

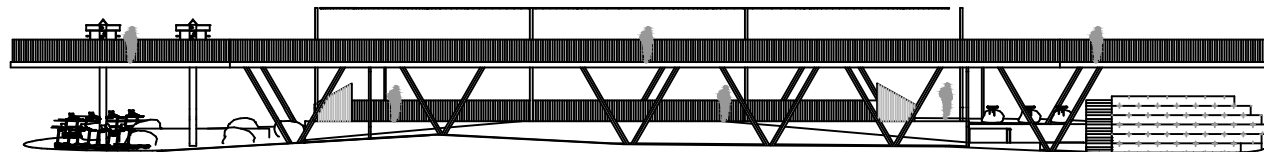
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

36



 **TAMPAK DEPAN ZONA F**
SKALA 1:400



 **TAMPAK SAMPING ZONA F**
SKALA 1:400



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

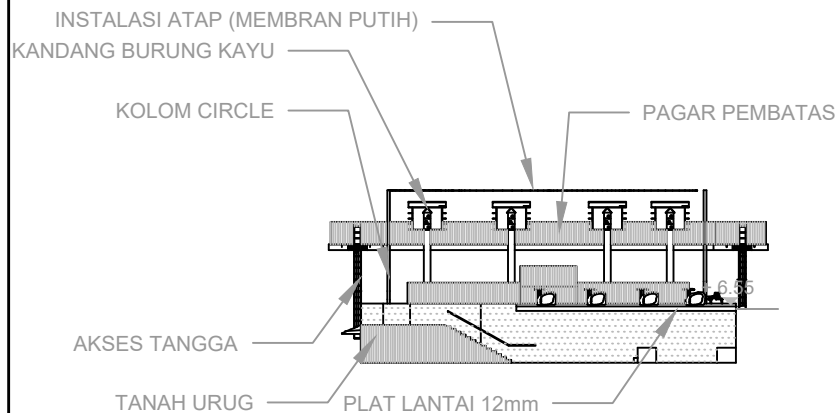
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

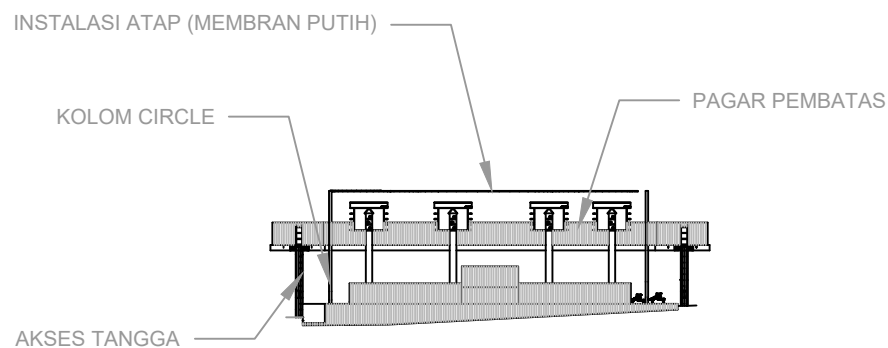
KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

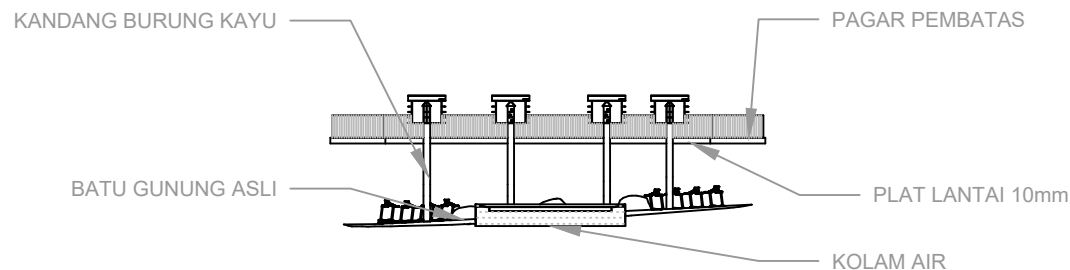
37



POTONGAN A-A' ZONA F
SKALA 1:400



POTONGAN B-B' ZONA F
SKALA 1:400



POTONGAN C-C' ZONA F
SKALA 1:400



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

38



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

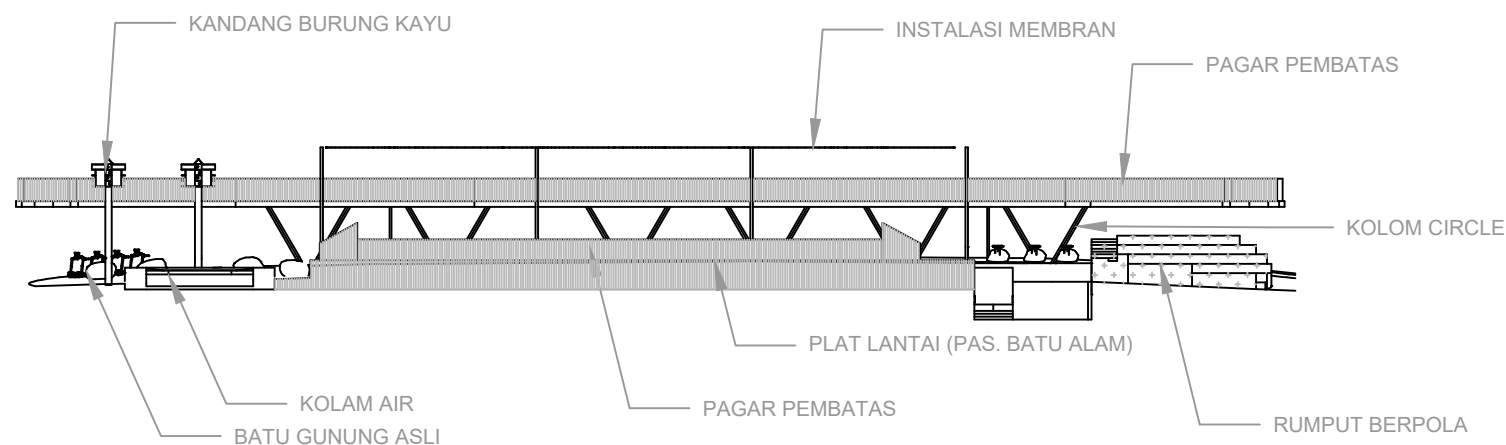
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

39



 **POTONGAN D-D' ZONA F**
SKALA 1:400



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

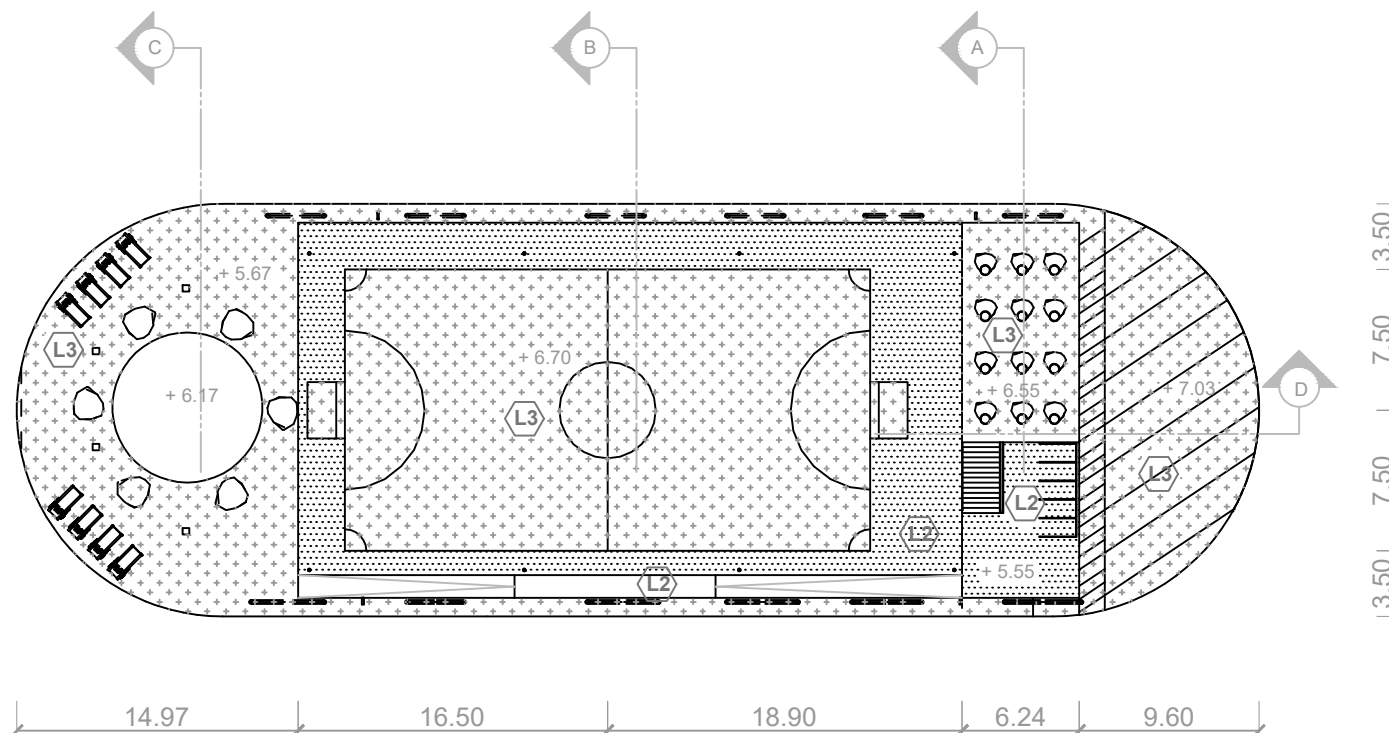
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

40



KETERANGAN :

-  LANTAI BATA PABRIKASI
-  LANTAI PAVING BATU ALAM
-  LANTAI RUMPUT BERPOLA

 **RENCANA LANTAI ZONA F**
SKALA 1:400



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

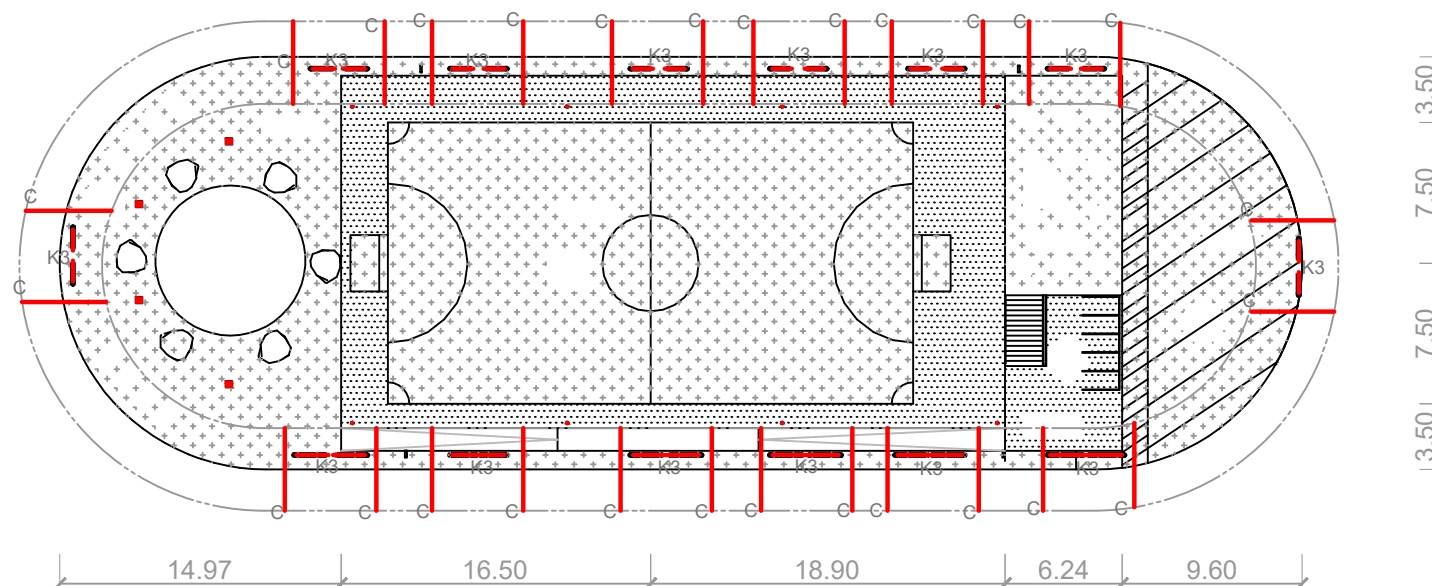
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

41



KETERANGAN :

K3 KOLOM CIRCLE d20mm Orientasi 45°
C CANTILEVER

RENCANA KOLOM BALOK ZONA F
SKALA 1:100



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

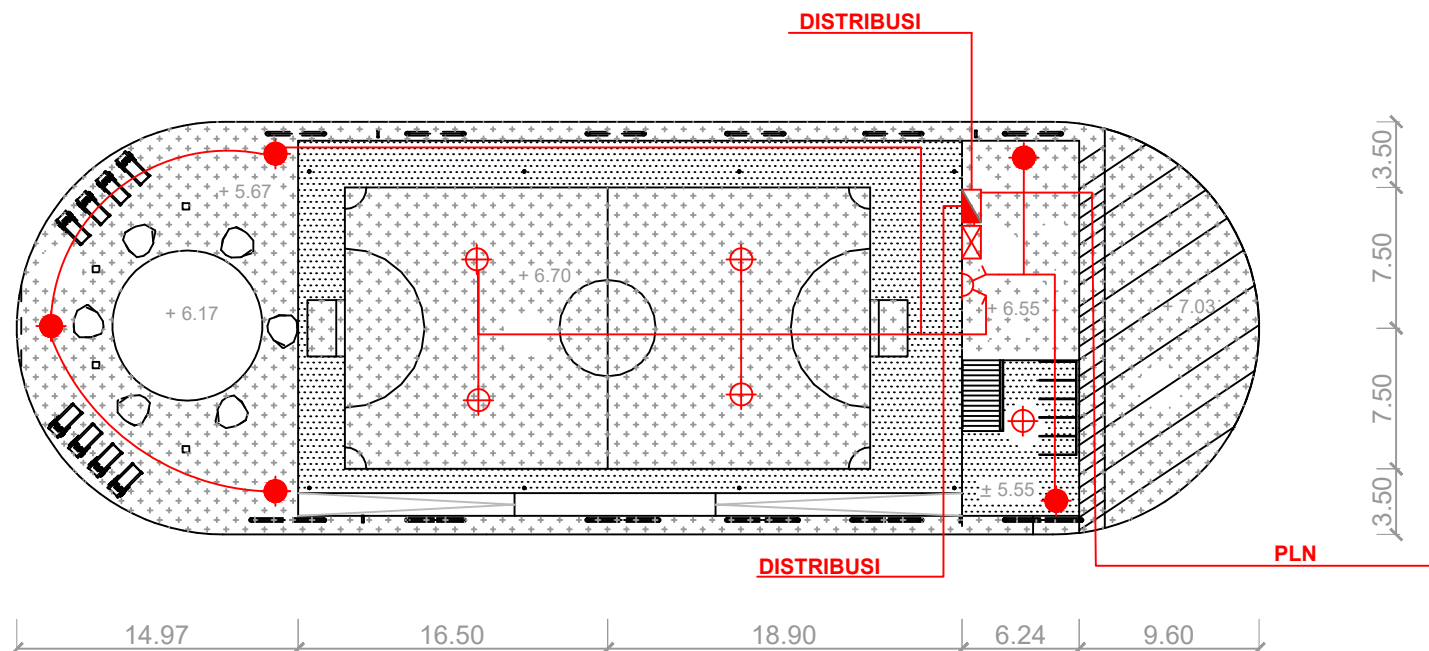
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

42



- LAMPU TAMAN
- LAMPU
- SAKLAR TUNGGAL
- SAKLAR GANDA
- STOP KONTAK
- BOX METERAN
- LAMPU DOWNLIGHT
- PANEL
- KABEL INSTALASI

RENCANA KELISTRIKAN ZONA F
SKALA 1:100



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

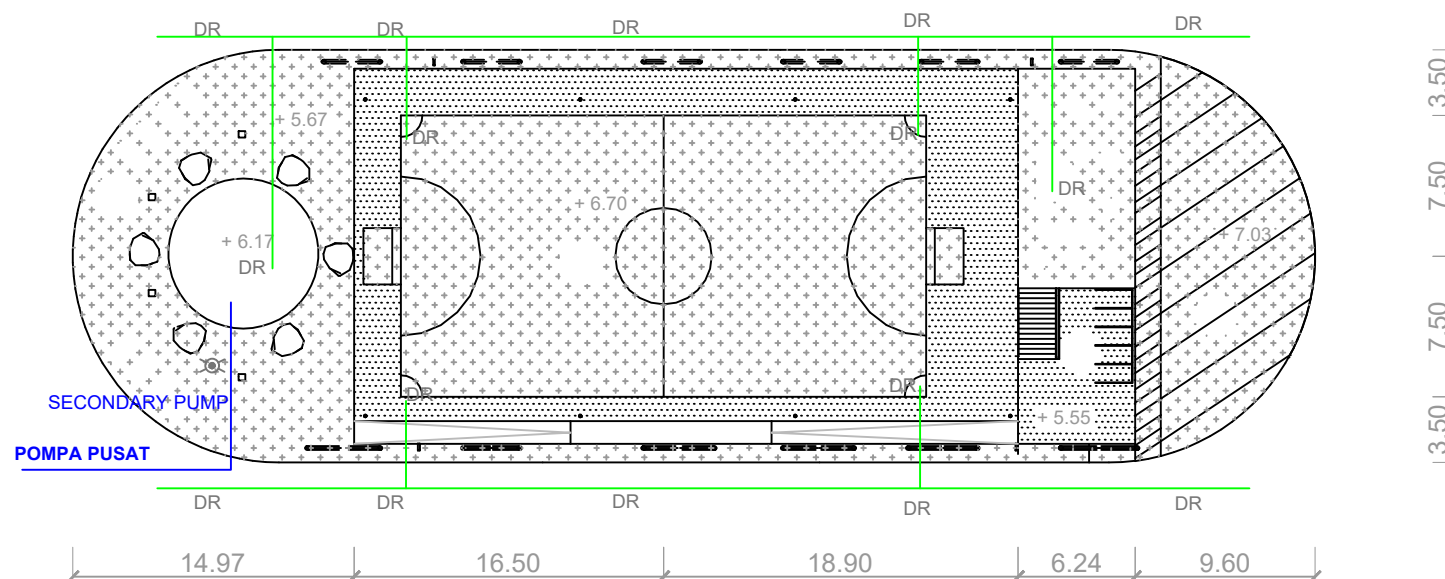
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

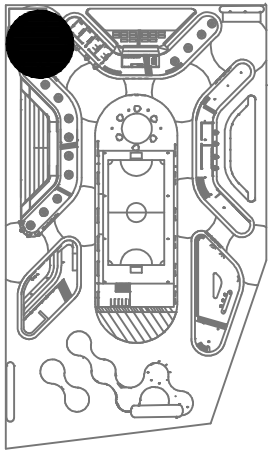
43



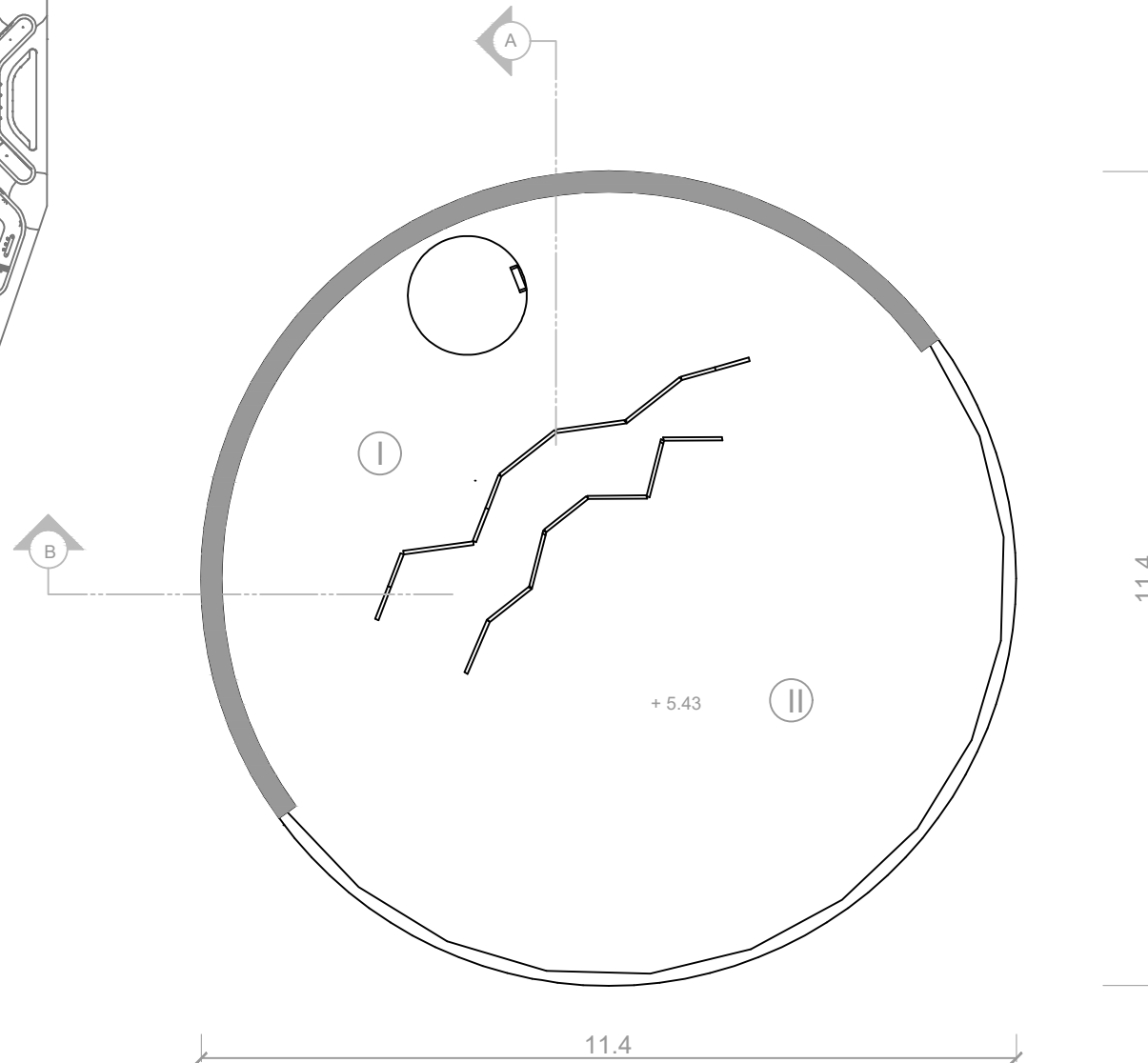
KETERANGAN :

- BK BAK KONTROL
- KR KRAN AIR
- CD CLOSET DUDUK
- WS WASTAFEL
- KS KITCHEN SINK
- P POMPA AIR
- ⊗ STOP KRAN
- PDM SALURAN PDAM
- SR SUMUR RESAPAN
- S SEPTICTANK
- SALURAN AIR BERSIH
- SALURAN AIR KOTOR
- SALURAN AIR BEKAS
- SALURAN DRAINASE

RENCANA PLUMBING ZONA F
SKALA 1:100



KEYPLAN



KETERANGAN :

- I. AREA BELAKANG STAGE
- II. AREA DEPAN STAGE

DENAH ZONA G
SKALA 1:100



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

44



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

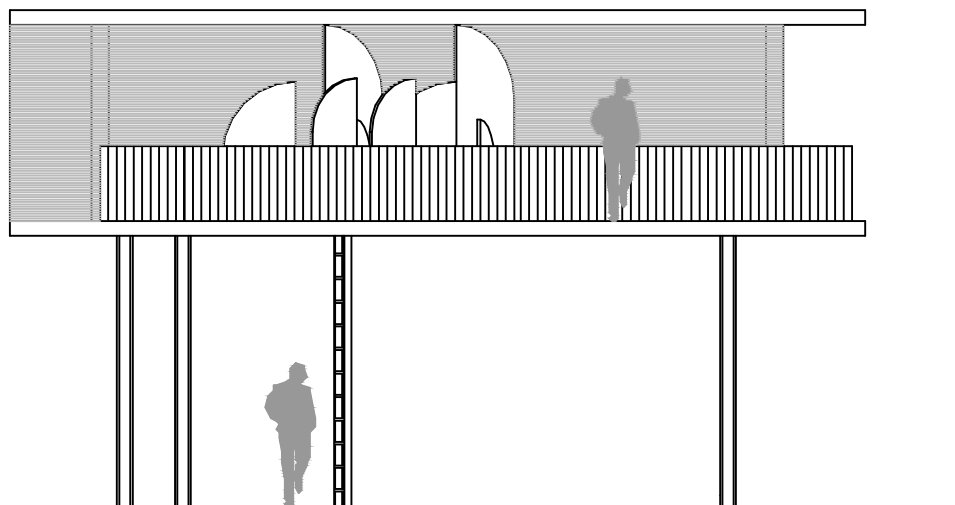
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

45



TAMPAK DEPAN ZONA G
SKALA 1:100



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

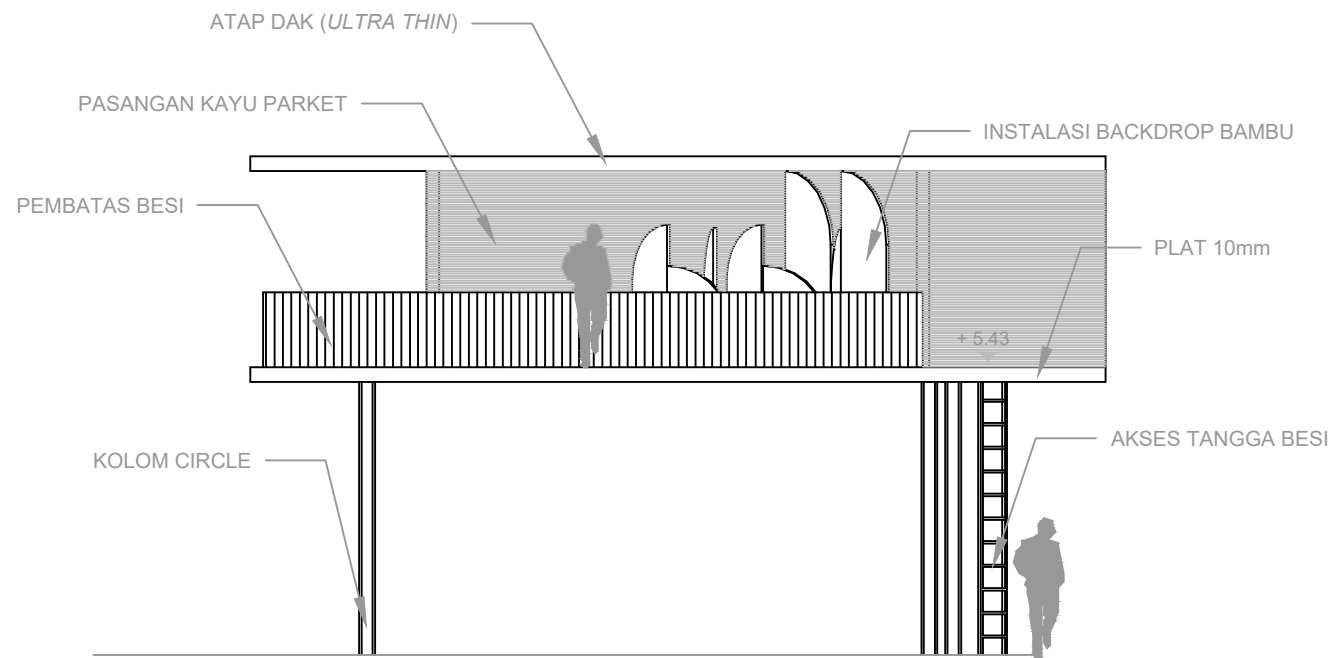
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

46



TAMPAK SAMPING ZONA G
SKALA 1:100



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

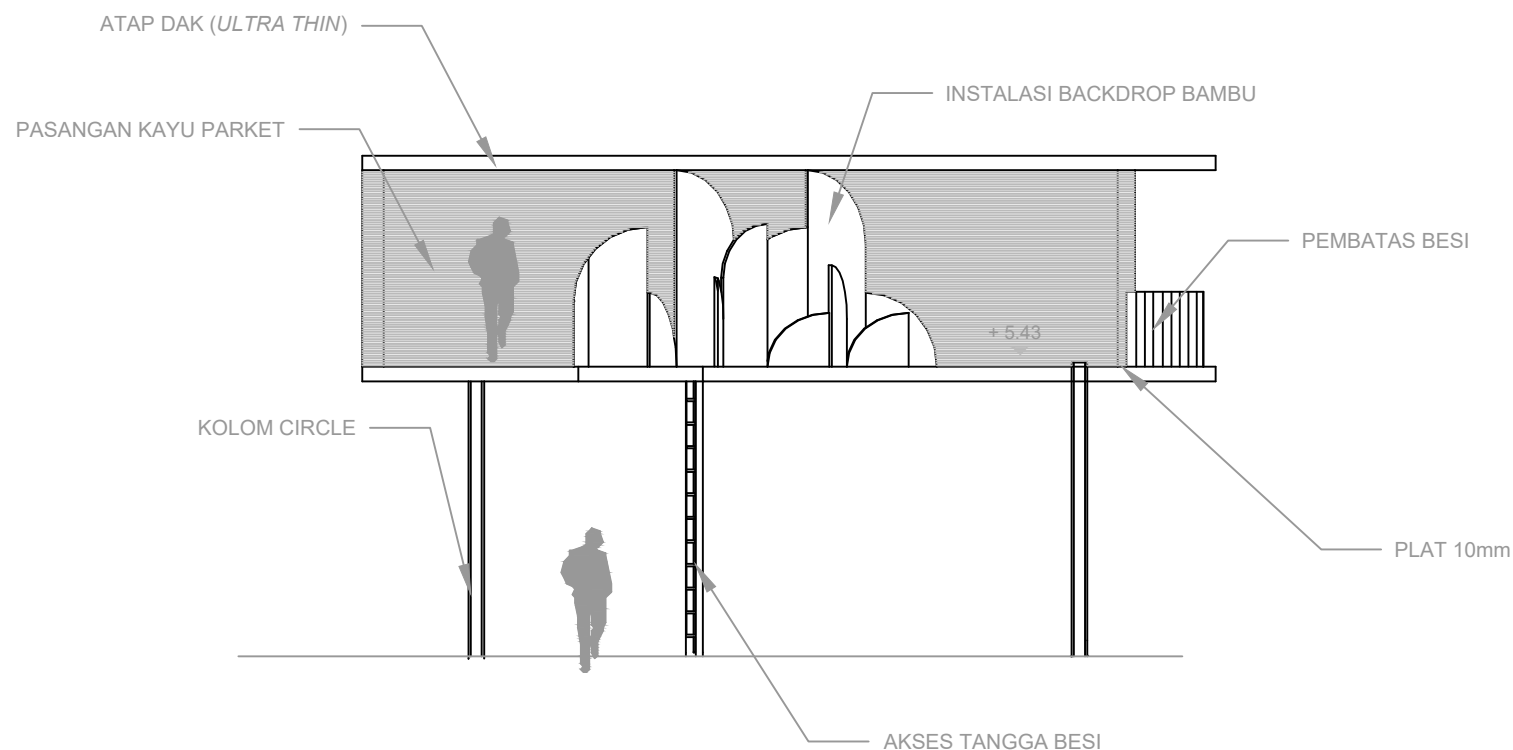
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

47



POTONGAN A-A' ZONA G
SKALA 1:100



HEALING SPACE PELAJAR DI KOTA MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

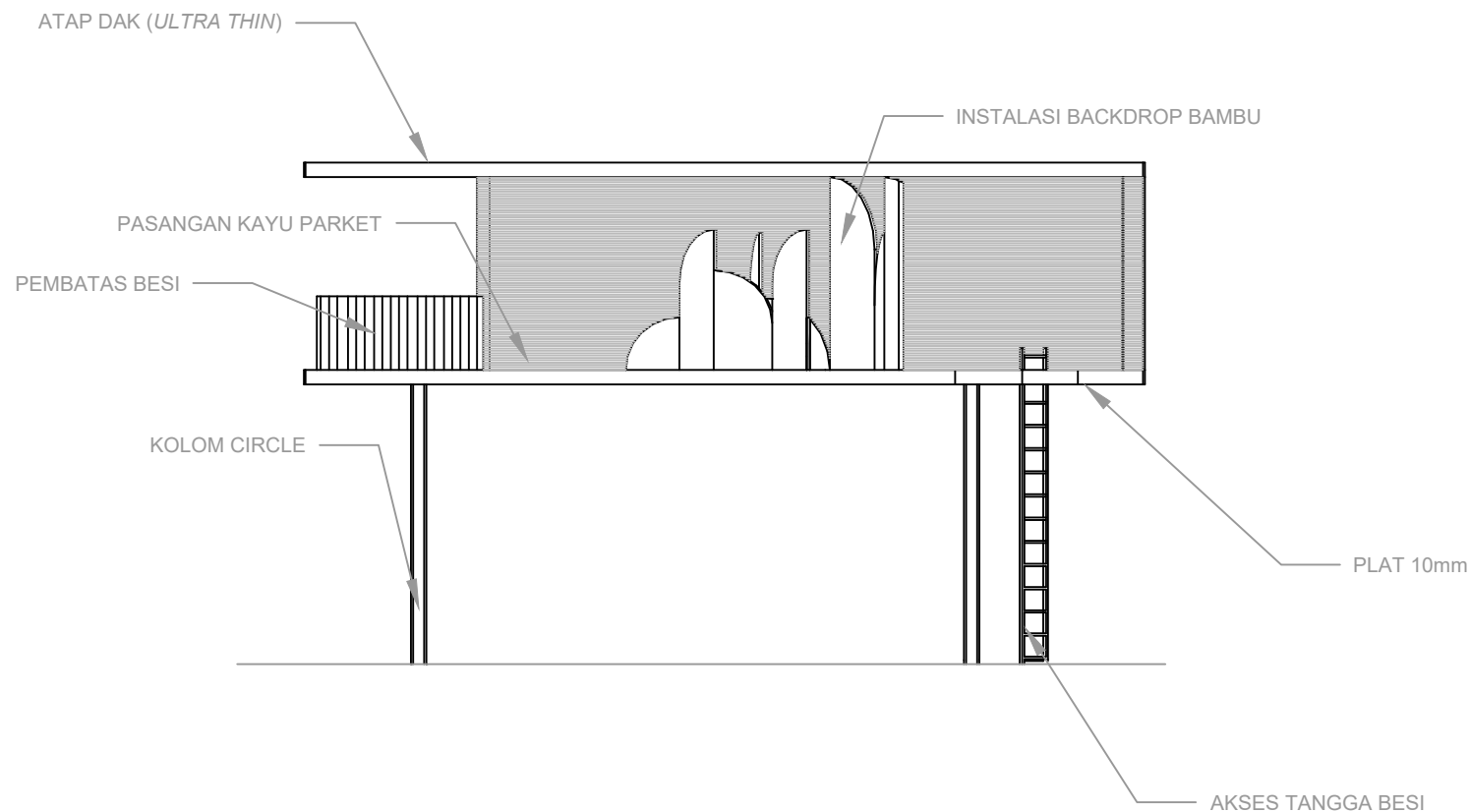
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

48



 **POTONGAN B-B' ZONA G**
SKALA 1:100



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

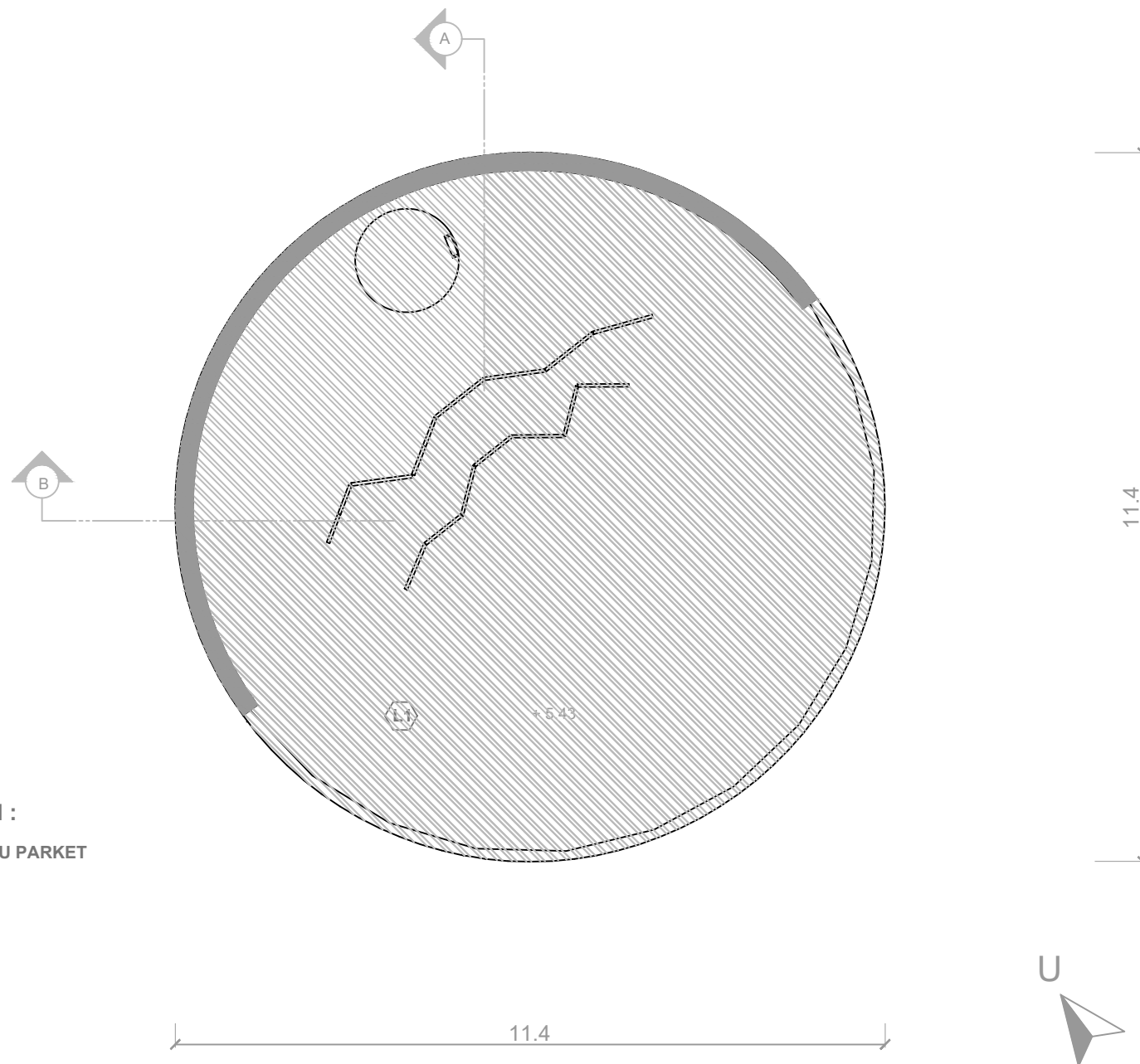
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

49



KETERANGAN :

L1 LANTAI KAYU PARKET

RENCANA LANTAI ZONA G
SKALA 1:100



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jln. Gajayana No. 50 Malang

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

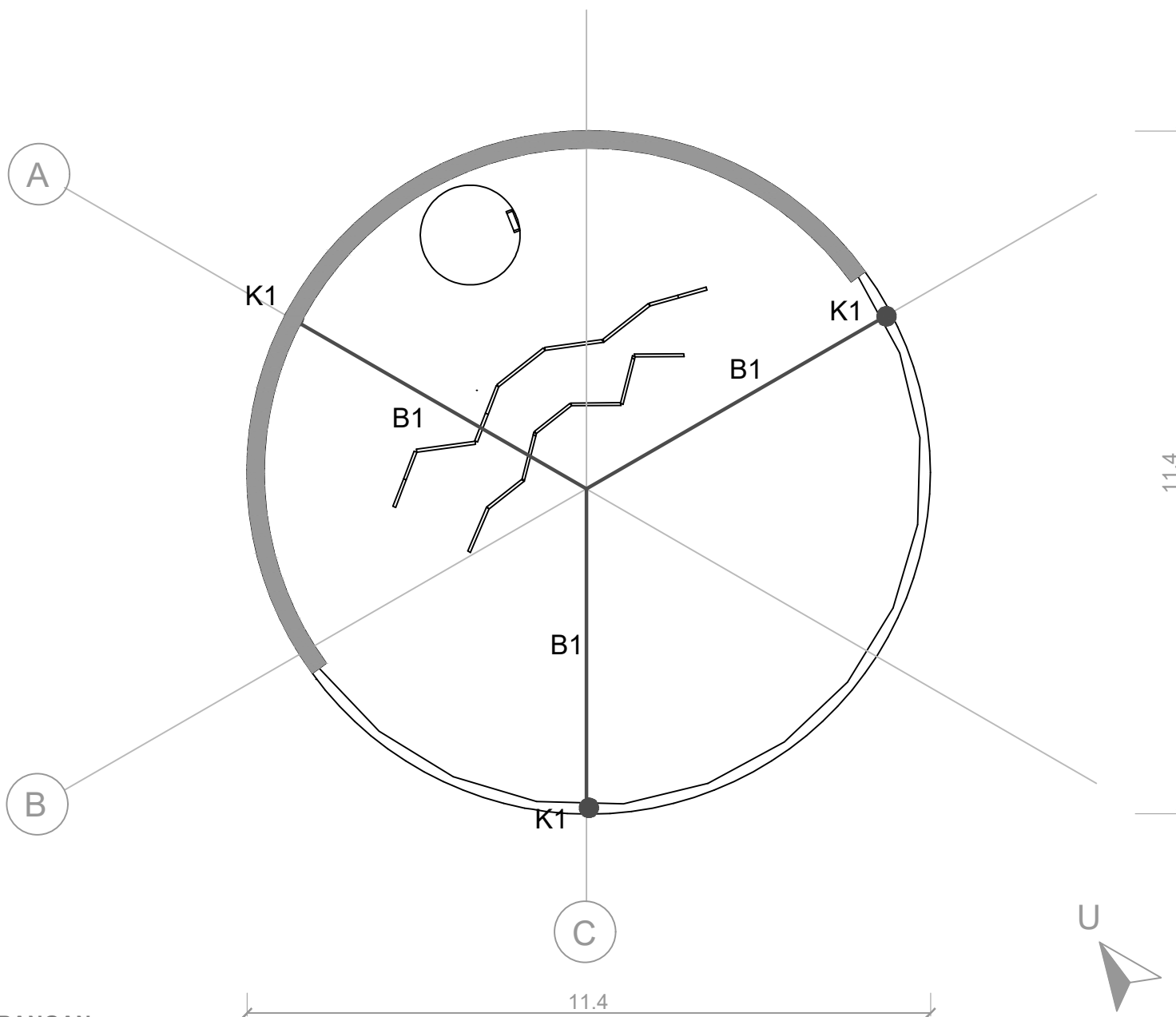
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

50



KETERANGAN :

B1 BALOK TULANGAN 10X10mm
K1 KOLOM CIRCLE d20mm
C CANTILEVER

RENCANA KOLOM BALOK ZONA G
SKALA 1:100



**HEALING SPACE PELAJAR
DI KOTA MALANG**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**
Jln. Gajayana No. 50 Malang

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR**

JUDUL TUGAS
PERANCANGAN HEALING SPACE
PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN
ARCHITECTURE OF HAPPINESS

NAMA / NIM MAHASISWA
MUAMMAL ILMI / 17660086

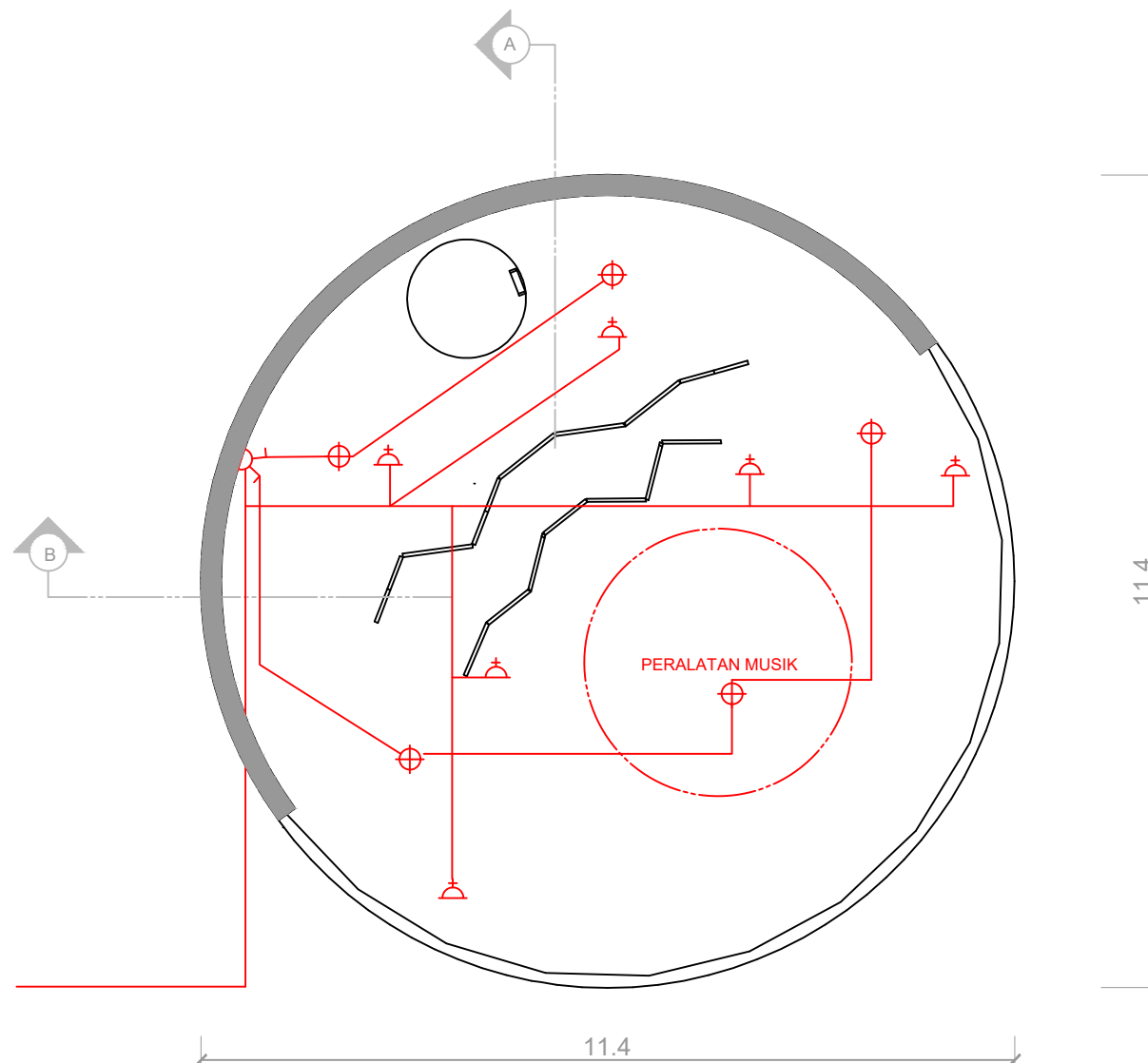
DOSEN PEMBIMBING I
M. IMAM FAQUIHUDDIN, MT

DOSEN PEMBIMBING II
M. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.Si.

KETERANGAN

NOMOR GAMBAR

51



- SAKLAR TUNGGAL
- SAKLAR GANDA
- STOP KONTAK
- LAMPU DOWNLIGHT
- KABEL INSTALASI

RENCANA KELISTRIKAN ZONA G
SKALA 1:100

LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK

Yang bertandatangan di bawah ini:

1. Dr. YULIA EKA PUTRIE, M.T. (Ketua Penguji)
NIP. 19810705 200501 2 002
2. M. IMAM FAQIHUDDIN, M.T. (Sekretaris Penguji)
NIP. 19910121 20180201 1 241
3. AISYAH NUR HANDRYANT, M.Sc. (Anggota Penguji)
NIP. 19871124 20160801 2 080
4. Dr. MUKHLIS FAHRUDDIN, M.S.I (Anggota Penguji)
NIPT. 201402011409

dengan ini menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa: MUAMMAL ILMI

NIM Mahasiswa : 17660086

Judul Tugas Akhir: PERANCANGAN *HEALING SPACE* PELAJAR DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN *ARCHITECTURE OF HAPPINESS*

telah melakukan revisi sesuai catatan revisi sidang tugas akhir dan dinyatakan **LAYAK** cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2021 Demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.